©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

平成９年3月17日発行第4巻第7号通巻65号

剣と魔法と愛と勇気

GAMEST MOOK VOL.65

ウォーザード 完全攻略読本



WARZARD

定価1480円

もくじ



聖歴1999年…。
産業革命はおろかルネッサンスすら興っていない時代…
剣と魔道を軍事力の要とするこの世界に、
恐るべき謎の帝国が出現した。

ウォザードの基礎知識

正しい知識で救おう世界

**かなり斬新なシステムが採用されているウォザード。
しっかり理解しないと勝利は遠いぞ。**

ウォザードとは

4人のプレイヤーキャラクターから1人を選び操作して遊ぶ、ファンタジーを題材としたアクションゲーム。それがウォザードだ。

モードは2つ

ウォザードは、対CPU戦と、アクションゲームとしてはめずらしい対戦ゲームの二つの要素を持ち合わせている。

対CPU戦、いわゆる1人用ゲームでは、プレイヤーは各ステージに待ち受ける8体の敵モンスターを倒し、それぞれのキャラクターごとのエンディングにいたる。それぞれの試合は1本勝負で、ゲージが無くなったらその場で即ゲームオーバーとなる。一応、クリア時に各種条件（オーブの残り数など）により、ライフゲージの回復はされるが、必ず満タンになって次のステージに行くわけではないので注意。各モンスターの出現順はキャラごとに決まっているので、別表を参照のこと。

一方、対戦の方では各プレイヤーキャラどうしを闘わせることが可能だ。ただ、このゲームでは、対CPU戦のほうをメインとし、こちらは、一種のサービスモードみたいなものと考えるべきだろう。


モンスターと闘うCPU戦、ストーリーモード。


対戦格闘となる2Pプレイ。成長させたキャラも使えるぞ。

経験値

ウォザードは、アーケードゲームには珍しい、経験値システムを採用している。

これは、経験値をどんどん溜めて行けばキャラクターがレベルアップし、攻撃力、防御力、魔法耐久力、必殺技のパワーのアップ、あらたな必殺技や武器、防具、さらにはミスティックブレイクを習得してゆくというものだ。

実際に経験値を得る条件としては、モンスターにダメージを与える、経験値アイテムを拾う、ステージクリア時のボーナスとしてはいる、などがある。

ちなみに、経験値がもらえるのは、対CPU戦のストーリーモードのみで、対戦モードではだめなのだ。ただし、対戦のほうでは、勝つたびにVSポイントというものが得られ、これをためることにより通常では得られない技や武器を手に入れることができる。ただ、普通に勝つだけではダメで、自分よりレベルの高いプレイヤー、連勝中のプレイヤーなどに勝たなければ、ポイントはあまり稼げないのだ。

さて、このようにして成長させたキャラクターは、パスワードにより、次も使用することができる。ちなみに、キャラクターの最高レベルは32まで。当然、1回プレイしたぐらいではそんなにレベルは上がらないので、何度もクリアしてキャラを成長させよう。

ミスティックオーブ

ゲームスタート時に全キャラ2個づつ持っているほか、試合中に宝箱から出現するのがこのオーブだ。これを持っている数の分だけ、ミスティックマジックかミスティックブレイクを使用できる。ちなみに3個までしか持てないので、ガンガン使って行こう。

両者とも基本的に全キャラ共通のコマンドで使用でき、ミスティックマジックは使用するオーブの種類で、ミスティックブレイクは使用するキャラにより、その性質が異なる。

つまり、炎のオーブをミスティックマジックで使用すれば、どのキャラでも同じ魔法となるが、ミスティックブレイクではキャラによりその効果はことなる。レオならレオでミスティックブレイクにオーブを使用すれば、どのオーブを使用しても同じ技なのだ。ちょっとややこしいが、プレイして見ればすぐに理解できるので問題ないだろう。

ちなみにミスティックブレイクはキャラがレベルアップすると新しいものを覚えるぞ。

こちらはキャラごとにコマンドが異なるのだ。



これはミスティックマジック。背景に現れるのは各オーブの精霊さん。



こちらはミスティックブレイク。ゲーム開始時に覚えている方のもの。

アルティメットガード

このゲームのもう一つの特徴と言えるのが、このアルティメットガードだろう。

これは通常技はもちろん、必殺技までも完全にノーダメージでガードしてしまうというもの。

これの重要な意味として、ウォザードならではのシステ

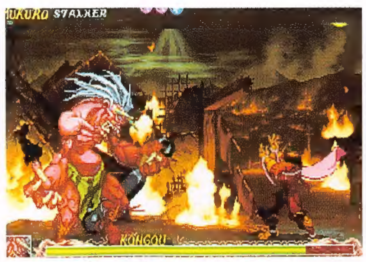
対CPU戦敵キャラ出現テーブル

レオ	ハウザー	金剛	セクメト	ヌール	ルアン	ギギ	ブレイド	ヴァルドール
ムクロ	金剛	ヌール	セクメト	ルアン	ハウザー	ギギ	ブレイド	ヴァルドール
タオ	ルアン	ハウザー	セクメト	金剛	ヌール	ギギ	ブレイド	ヴァルドール
タバサ	ヌール	ルアン	セクメト	ハウザー	金剛	ギギ	ブレイド	ヴァルドール

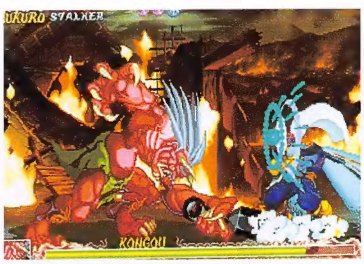
ムである、連続してガードをし続けるとガードを弾かれるガードクラックを防ぐというものがある。アルティメットガードならガード耐久値は減らされないのだ。

出し方は簡単で、小、中、大のどれか同じ種類のパンチまたはキックボタン同時押し。縦方向にならんだ2個のボタンを押せばいい。

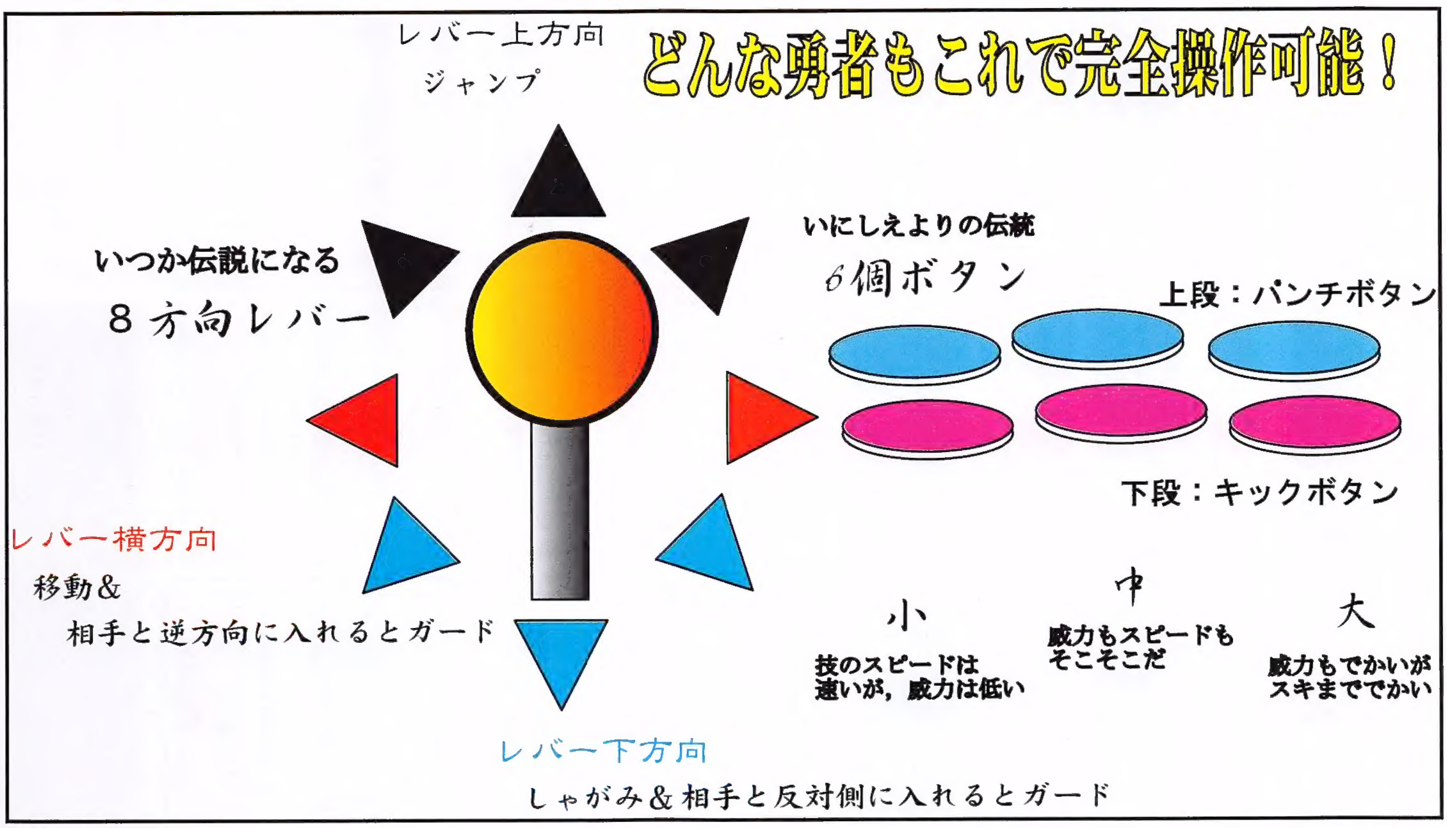
ただ、いいことづくめでもない。出るまでにタイムラグが生じるので、先読みで使わなければならないし、アルティメットガード発動後、相手の攻撃がこないまま解除されると硬直して動けない時間が



コマンドを入力するとまず、色が変わって構える。このまま一定時間攻撃をうけないと強制解除される。



で、敵の攻撃がくればアルティメットガード発動。上段、下段は関係ない。



HOW TO PLAY

生じてしまう、などの性質がある。CPU戦の後半などで多用することになるので、使いこなせるようになろう。

アルティメットカウンター

もう一つ、アルティメットガード関連で重要なのがこれ。

アルティメットガード中にコマンド入力すれば出せるぞ。

これにより、ガードをキャンセルして攻撃中（つまりガード不能）の敵に反撃を加えることができる。ただ、技のクセにより結構はずれたり逆に反撃をくらったりもするので注意しよう。これもコマンドは全キャラ共通だ。



ドカンと反撃。でも結構外れたりもするので注意。

追い打ちと移動起き上がり

ヴァンパイアハンターでも採用されていた追い打ち攻撃がウォザードにもある。コマンドも一緒で相手のダウン中、レバー上+キックボタン。タイミングは相手が地面にダウンするのと同時ぐらいに入力だ。

逆にダウンさせられたら、移動起き上がりが可能になる。

やりかたは簡単で、ダウン中に起きあがりたい方向にレバーを入れっぱなしにしておくだけ。すると、その方向に転がりつつ起きあがるぞ。ちなみにこれは相手をすりぬける事ができるほか、回転時は相手の攻撃をくらわない。



相手が倒れたら追い打ち。ただし投げ技の後は基本的にダメ。



こちらは回転起き上がり。移動中は一応無敵で、相手をすり抜けることも可能。ただ、距離的にはさほど移動するわけでもない。

特殊操作を覚えてヴァルドールさんに会おう！

全キャラ共通入力技

アルティメットガード



同系統のパンチ+キックボタン同時押し

アルティメットカウンター



アルティメットガード中に ←↙↓+パンチボタン

スーパージャンプ



レバー↓↑。ただし斜め方向入力も可。

ミスティックマジック



オーブを持っているとき←↙↓+パンチボタン2つ以上同時押し

ミスティックブレイク



オーブを持っているとき ↓↘→↓↘→+パンチボタン

ダッシュ



進みたい方向へレバーを素早く2回入力

コマンドは相手が右側にいるときのものです。

ウォーザード

準備はよろしいか？

旅の基礎知識



いっちょダウンしてみますか

担当：ワイルダーKEI

宝箱の法則

宝箱は適当に出現しているわけではない。
少しでも自分の出したいアイテムの
出現確率を上げてみよう。

宝箱の中身は狙って出せる？

宝箱…その中に入っている物は、モンスター達と闘っていく上で必要不可欠なアイテムが隠されている。そのアイテムとは、オーブ、コイン、食べ物の3種類。オーブはコインを大量生産したりモンスター達に大ダメージを与えるのに役立ち、食べ物は戦士達の傷付いた体を癒やす…コインはささやかな贈り物ところか…。このアイテム達は、決してすべてがランダムで決まっているわけではない。きちんとしたある法則の基づいて決定されているのだ。出したいアイテムを100%狙って出せるというわけではないのだが、その出したい物の確率を高くすることはできる。その法則を説明しよう。

宝箱を出現させるにはどうする？

そう、いくらアイテムを欲しても、肝心の宝箱を出現させなければ元も子もない。宝箱が出現する条件と確率というのは、モンスターとマイキャラを含め、地面に叩き付けられたときに（ダウンしたとき）に出現するのである。画面をよく見るとわかるのだが、キャラがダウンすると、土煙を派手にあげるときがある。それが宝箱出現のサインだ。


この煙の中から宝箱が出現。

しかし、いくらモンスターや自分がダウンしても、宝箱が一向に出ない…と感じる人もいるだろう。これは難易度とダウンした回数に関係しており、難易度が…つまり、どんどんモンスター達を倒していくに連れて出にくくなっていくのである。ダウンして回数というのは、モンスターとマイキャラすべてを含めて、ダウンした回数が多いほど宝箱の出現率が高くなる。が、3回目以降の確率は変わらない。

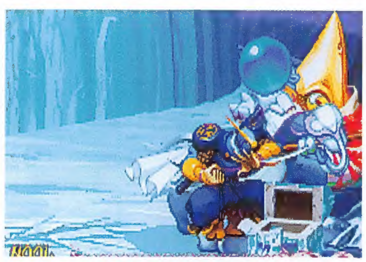
また、いくらモンスターをダウンさせても宝箱がでないときは、マイキャラを動かして画面を左右のどちらかにスクロールさせてみよう。画面内に見えていないだけで、どこかにある可能性が高い。原則的に、2つ以上の宝箱は画面内に出ない。これは、アイテムがあるときにも同じことが言える。

それと、コンティニューしたときには、確実にオーブの入った宝箱が画面中央に出現するようになっている。

それでは宝箱を開けましょう。

宝箱の開け方は2種類。宝箱を攻撃するか、重なってレバーを下に入れるかだ（しゃがみ動作）。宝箱に重なってレバーを下に入れるというのは、モンスターに余計なダメージを与えたくないときに役立つ。例えば、モンスターの体力が残り少ないとき、宝箱を取ろうとして攻撃してしまうとモンスターまで一緒に攻撃して倒してしまうことになる。こうしてしまうと宝箱は消滅してしまい、肝心の中身を取ることができない。こういうときは、スーパージャンプをしてから宝箱の上に落下するようにし、宝箱を開けてからモンスターを倒そう。アイテムが出てしまっていればモンスターを倒してしまっても自動的に回収してくれるので、この場合は取り逃す心配はない。

アイテムを普通に獲得するときは、出たアイテムに近づくだけでいい。


重なってしゃがむだけでも宝箱は開けられる。

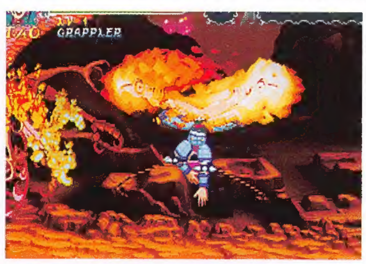

出したら近づいてゲットだ。

さて、中身は何かな？

さあ、中身がどう決められるのかを知るときがきた。宝箱の中身は、マイキャラとモンスターのどちらかがダウンしたかによってアイテムの出方が変化する。それを別々に説明しよう。

●マイキャラがダウンした場合

自分の操作しているキャラがダウンした場合は、体力ゲージの量に関係している。体力の量が多ければオーブの出現率が高くなり、少なければその逆である。



さて、この状態で何が出るか予想してみよう。


正解はオーブでした。

●モンスターがダウンした場合

モンスターをダウンさせた場合は、投げ技と打撃技のどちらで倒したかによって出現するアイテムが異なる。

まず、打撃でモンスターをダウンさせた場合、圧倒的にオーブの出る確率が高い。例えマイキャラの体力が少なくてもだ。もちろん、魔法を使った場合にも同じ事が言える。各キャラの持つ技でモンスターのダウンを奪うことのできる技は（魔法以外）、

レオ　しゃがみ大パンチ。

タオ　しゃがみ大パンチの2段目、大足払い、炎龍脚。

ムクロ　レバー前斜め下中キック、立ち小K→中K→大K（連続ヒット）。

タバサ　レヴェリーソード、レバー前斜め下中キック。

などが代表例だ。特にレベルが低いうちは、これらの技をメインに使っていくことになるだろう。だが、ハウザーと金剛は一発の打撃では倒れてくれないので、工夫をしなくてはならない（これはキャラ別のコーナーを参照して下さい）。


オーブを出したいならば、投げ技以外でダウンさせよう。

一方、投げでモンスターのダウンを奪った場合は、食べ物の出る確率が高くなる。マイキャラの体力が少なくてゲ

ームオーバーになりそうなときは、投げ技を狙っていくようにするといいだろう。

マイキャラがダウンした時の確率

残り体力＼アイテム	食べ物	オーブ
危険だ	出やすい	出にくい
まだ耐えられる	出にくい	やや出やすい
余裕ですわ	出にくい	出やすい

モンスターがダウンした時の確率

ダウンさせた技＼アイテム	食べ物	オーブ
打撃技と魔法	ほとんど出ない	とても出やすい
投げ技	非常に出やすい	まるで出ない

アイテム別その種類の決定

同じアイテムでも色々と種類があり、体力の状況で決まるものやランダムで決まるものもある。それをアイテム別に説明していこう。

●オーブ

これは各キャラごとに、出現するオーブの属性が決まっている。詳しくは表のほうを参照して下さい。

●食べ物

食べ物の種類はかなり豊富だが、実質上は体力の回復量が大、中、小の3種類だ。

大…肉、エビ、鶏の丸焼き。

中…カレー、らーめん、おにぎり、オムライス、目玉焼き。

小…ケーキ、バーガー、スープ、サラダ、ジュース、ソーダ、串団子。

回復量の大きいものは見た目も大きく、小さいものはやはりそれに比例してグラフィック的にも小さめだ。同じ回復量の中でも色々な種類があるが、どの食べ物が出るかはランダムで決まる。



こんな緊迫した場面でこんなアイテムが。

また、大、中、小のどの食べ物が出るかは、マイキャラの体力の量によって決められる。体力が少なければ肉、エビなどの出る確率が高くなり、ゲージが一本半以上あれば回復量の小さい食べ物が出る。

それから、食べ物は体力が満タンのときにも出現し、満タン時に取ると経験値として加算される。経験値の量は、小さい食べ物から順に300、500、1000ポイントとなっている。



体力満タン時に取れば経験値に。

●コイン

コインは各キャラの成長レベルを元にした確率で、大中小の大きさのコインが決められる。どの大きさのコインが出るかコンピューター内部で決められたあとは、金銀銅のどれが出るかランダムで決められている。もちろん、金色のコインのほうが経験値は高い。レベルが低いときは小さいコインしか出ないが、高ければ大きいコインが現れる。が、コイン自体宝箱から出る確率は非常に低い。



うーん、オーブのほうがいいよー。

魔法硬直

キャラクター名	オーブ
レオ	ランダム
ムクロ	氷or毒
タバサ	隕石or風
タオ	氷or雷
ハウザー	隕石
金剛	隕石or風
ヌール	氷
ルアン	隕石
セクメト	氷
ギギ	ランダム
ブレード	雷
ヴァルドール	ランダム

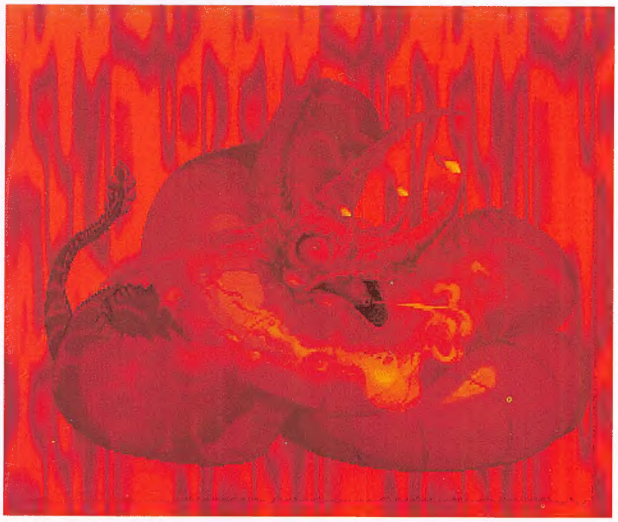
レベル別どのコインがでやすい？の表

成長レベル＼コインの大きさ	小さい	中くらい	大きい
1〜8	出やすい	出やすい	出にくい
9〜24	たまに出る	出やすい	出やすい
25〜32	出ない	まあ出る	出る

オーブに歴史あり

炎のオーブ

炎龍ゴランダの力を封じこめたオーブ



その昔、ゴラの国中を荒し回ったといわれる龍。
勇者の知恵と勇気で活火山の奥深くに閉じこめられた。
炎のオーブは活火山の火口に吹き出す龍の邪念の結晶で、解放されたとたんに周りのあらゆるものを焼き尽くそうとする。

余談だが、タオの履く火輪靴には、ゴランダを封じ込めた勇者が伝えたという炎龍の鱗が仕込まれている。
だが神殿が崩れ落ちたその時、突然四方八方から嵐のような風が巻き起こり炎の歩みを止め、さら突風は空を覆わんばかりの雨雲をどこからか運んできて、滝のような雨でたちまち猛火を消し去ってしまった。
やがて神殿は元通り建て直されたが、一つだけ、神殿の正面に風守の像が置かれたのが違っていた。
若い娘の姿をした風守の像の顔は、焼け死んだ姫にそっくりで、いつしか風守の像は、姫と同じ「ラファール」という名で呼ばれるようになっていた。

氷のオーブ

氷華スルフニルの力を封じ込めたオーブ。



アイスラーンに伝わる伝説。
その昔、永久凍土の上に立つ針葉樹の森に氷の城が建っていた。
スルフニルは氷の城の城主であり、伝説の氷の城を追い求めて雪原に力尽き、冷たくなった冒険者の魂を氷の城で手厚くもてなすといわれている。
この地方の雪原に見られるバラに似た小さな氷華は、氷の城に魂だけたどり着けた冒険者たちの肉体が変化したものだともいう。
オーブは、この氷華が変化したもので彼女の城への道標にもなるといわれている。

メテオのオーブ

巨神ギアメテウスの力を封じ込めたオーブ。

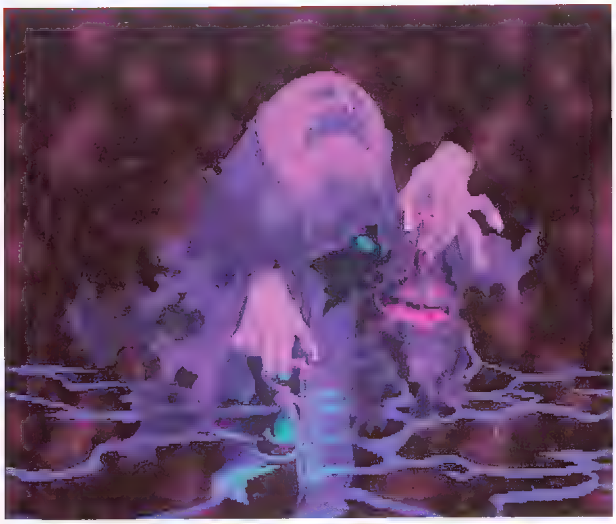


グリーディアに伝わる伝説上の亜神。
かつて神と悪魔がグリーディアを舞台に大きな戦争をしたときに、窮地に立たされた神軍が作り出した巨人。
天空から大地に、そして地の奥底にまで届く星の雨を降らせたギアメテウスが神軍と悪魔軍の形勢を逆転したと伝えられている。
彼は天に戻ったが、彼が地上に降りたときに彼が流した汗がオーブに変化して今に伝えられているという。

ウォザードのゲーム中、重要なポイントとなるミスティックオーブ。それぞれを使用するとバックにオーブに封じられたものたちのグラフィックが浮かび上がる。それら一つ一つに実は秘められたエピソードが存在するのだ。知らなくても問題ないのだが、知ってればよりゲームが楽しめるかも。そんなわけでここではオーブの秘められしエピソードを一挙公開。

毒のオーブ

毒萬ドグマの力を封じ込めたオーブ。



ジパングに伝わる民話。

その昔、山奥にこもりながら時の権力者を陰で支える一族がいた。

その一族はあらゆる薬毒を使いこなし、人の心までを自在に操ることができたという。しかし、代々大量の薬毒を使い続けていたこの一族は次第にその数を減らしていった。

一族の最後の後継者であるドグマは、その生涯を究極の毒の探求に費やし、晩年ついにそれを発見した。究極の毒薬とは、代々大量の薬毒にさらされながら受け継がれてきた自身の肉体であった。

彼は身を削りつつ毒をつくりだし、異常なまでに強力な毒粉と、両手と片足、そして肝の臓のない肉体を残し、そして果てた……。

オーブは、彼の成仏できない思念が、自然界の様々な毒素を吸収して実体化したものだという。

雷のオーブ

雷獣ガルバルスの力を封じ込めたオーブ。



グリーディアに伝わる伝説。

地の果てに世界中の雲が生まれる谷があり、そこは雷獣ガルバルスの住処だという。

稲妻となって天界を駆けめぐるガルバルスは、天界の門を守る番人であった。しかし、神と悪魔の戦争の時に、天界に忍び込もうとした悪魔にそそのかされて天界の門を開けてしまった彼は、神の怒りをかって地の果ての谷に封じ込められた。

嵐とともに沸き上がる黒雲は、彼の嘆きと悪魔に対する怒りが形になったもので、荒れ狂う雷は、彼の体毛が地下に潜む悪魔に向かって射放たれているのだという。

雷のオーブは雷が落ちた地面の中から発見されることが多いと聞く。

風のオーブ

風守ラファールの力を封じ込めたオーブ。



辺境のある国に伝わる伝承。かつて、天をも焼き尽くさんばかりの猛火が、次々にあちこちの国を飲み込んでいった。

辺境のこの国を猛火が喰らい尽くさんとした時、その国の姫は炎に包まれかかった神殿にその身をささげ神に祈った。

しかしその祈りもむなしく、神殿は姫もろとも焼け落ちてしまった。

だが神殿が崩れ落ちたその時、突然四方八方から嵐のような風が巻き起こり炎の歩みを止め、さら突風は空を覆わんばかりの雨雲をどこからか運んできて、滝のような雨でたちまち猛火を消し去ってしまった。

やがて神殿は元通り建て直されたが、一つだけ、神殿の正面に風守の像が置かれたのが違っていた。

若い娘の姿をした風守の像の顔は、焼け死んだ姫にそっくりで、いつしか風守の像は、姫と同じ「ラファール」という名で呼ばれるようになっていた。

旅の基礎知識

連続ヒットで経験値稼ぎしよう！

ウォーザード式 錬金術基礎講座

このゲームのキモとなる部分とは、この経験値のコイン稼ぎにある！効果的な経験値稼ぎを考えて、1プレイ中にいくつまでレベルを上げられるか挑戦してみよう。

基本中の基本 経験値のコインは何故出るのか？

ここでは、プレイヤーのレベルアップの源、経験値のコインについて、その出し方の方法と、より効果的なコイン稼ぎの方法について、基本的なことを紹介していきたい。

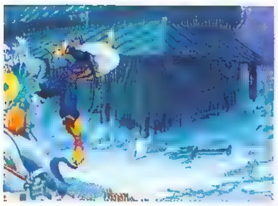
まず始めに、経験値コインの出てくる法則だが、これは至って簡単な原理によって出る。

その原理とは、敵キャラクターに対して、連続攻撃を当てることによって出てくるのだ。この連続攻撃とは、連続的な攻撃ではダメで、完全に"連続技"として成立していないとダメである。

コインの出る法則はこれだけ。

そして、連続攻撃のヒット数が上がれば上がるほど、始めは小さいコインしか出ないのが、ヒット数に応じてだんだんと大きなコインが出てくるという訳である。

ちなみにコインの最大は5000EXPの金色のコインで、このあとはこの5000コインが連続して出る。狙いはこの5000コインだ！


連続攻撃を入れれば、ヒット数に応じてコインが出るのだ。

魔法攻撃（ミスティックマジック）で連続攻撃する

さて、連続攻撃で5000コインを狙うと、簡単に言ってはみたものの、通常の技と必殺技のみでは、連続攻撃には限界があることに気が付くだろう。

そこで登場するのが、魔法攻撃、ミスティックマジックである。

魔法攻撃は、基本的にどれも連続多段攻撃のものなので、どれも連続攻撃には持ってこいの技ばかりである。

したがって、コインをより多く稼ぎたいと思ったら、最終的に魔法攻撃に行き着くのが通常だろう。

でもって、魔法攻撃は、単体でも一応連続攻撃になるのだが、ここはやはり、それにプラスして一工夫加えたい。いや、加えてこその経験値稼ぎなのだ。


ヒット数を稼ぐなら、やはり魔法に行き着く。

魔法で連続攻撃「浮かし」の重要性

魔法で連続攻撃を仕掛ける場合、問題となるのが、その当て方と、そのあとの"浮き方"の違いがポイントである。

まず、当て方についてだが、これは各キャラクターごとにいろいろと違いはあるのだが、代表的なものを紹介してみよう。

まず、1つめに、投げや浮かせ技で相手を空中に浮かせて、空中ヒットによって確実にヒットさせる方法。

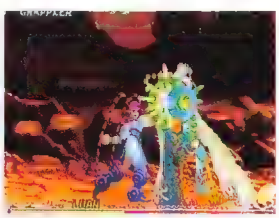
この方法は、キャラの投げや浮かせ技の性能にもよるのだが、画面の端で投げるなどの工夫をすれば、非常に効果的な当て方である。

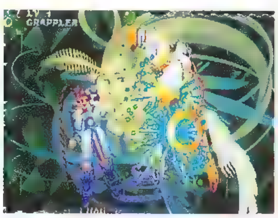
2つめは、投げと似たようなものだが、敵の投げ受け身に対して着地に重ねるといった方法もある。

敵キャラは投げ受け身のあと、大抵無防備の状態で落下してくるので、その着地に魔法を重ねてやると、ほぼ確実にヒットする。

3つめの方法は、連続技から狙う方法。連続技の最後を浮かせ技か、連続投げ（キャラによってある特殊投げ）にして、そのあとに魔法をつなげていく方法だ。

どれも、確実にヒットさせるというポイントが押さえてあるので、これをふまえて当て方を考えていこう。

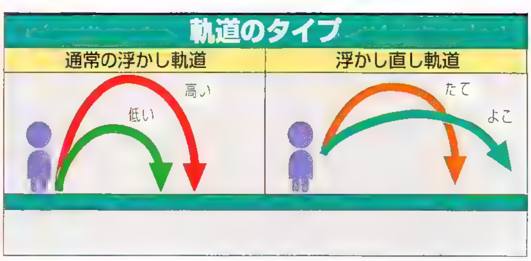

投げや浮かせ技から…


魔法で連続ヒットを狙うのだ！

敵キャラごとの"浮き"の違いがポイント

魔法で連続攻撃を狙っていく場合、最重要ポイントとなるのが、敵キャラの浮き具合の問題である。

敵キャラには、浮かせ技や投げ技を入れたときに、浮き具合の高い敵、低い敵などが存在し、これによって魔法攻撃の決めやすさが違ってくるから、これを知っておかないと、より効果的な魔法連続技を作ることが出来ないぞ。



敵キャラ浮かし効果表

モンスター名	浮かし	浮かし直し
ハウザー	高い	よこ
ルアン	低い	たて
セクメト	高い	よこ
金剛	低い	たて
ヌール	低い	たて
ギギ	低い	よこ
ブレイド	低い	よこ
ヴァルドール（前）	高い	よこ
ヴァルドール（後）	高い	よこ

図と表を見てもらおう。この図を見かたとしては、通常の投げや浮かせ技で浮かせた場合が"浮かし"で、魔法攻撃などで浮かし直した"浮かし直し"の2つの浮き方があることが分かる。

タイプ的には、ハウザー、セクメト、ヴァルドールの3人は、通常の浮きが高く、魔法での浮きが低いタイプで、残りのギギ以外のルアン、金剛、ヌール、ブレイドは通常の浮きが低く、魔法での浮きが高いタイプとなる。ギギは少し例外だ。

具体的にこのことがどう影響するのかというと、まず、最初の浮きの高い敵は、最初の追い打ちに関してはとても当てやすいのだが、その後の魔法を当てたあと"浮かし直し"の時に、軌道が低くなるので、2発以上魔法攻撃を当てたい場合に、若干追い打ちがかけにくくなる。

しかし、そのぶん、攻撃判定が画面の低い位置にたくさん出る魔法(つまり風の魔法)に関しては、浮きの軌道が低いので、たくさんヒットさせやすくなる。といった利点欠点がある。

では、始めの浮きが低いタイプの敵はどうだろう？

始めの浮きが低い敵は、浮かせてからの追い打ちが間に合わず、敵を落としてしまうことが多い。それにより、当てられる魔法も限られたものになる。

しかし、追い打ちの魔法攻撃後の軌道が高くなるので、そのぶん1回魔法を当てたあとの、2回目の魔法攻撃が当てやすくなる。

だが、この浮き直しが高い敵の場合、風の魔法がたくさんヒットしにくい（1回1回高く浮いてしまい、当たりに

くい）という弱点もある。

なので、これらの浮きの高さと追い打ちのかけやすさを、敵キャラクターごとに把握していくことも重要なポイントだ。

敵キャラクターの浮き方には、表に載せたタイプ以外にも、若干の違いがあるぞ。注意しよう。



・相手キャラの浮きの高さによって、つなぎ方を考えよう。

各敵キャラクターごとの特殊な当たり判定について

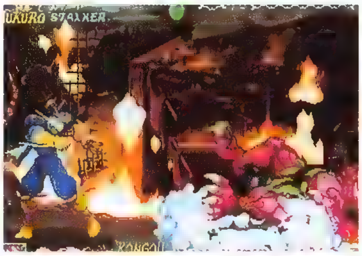
始めに、コインは完全な連続攻撃でなければ出ない、と書いたが、実は、金剛とギギの2キャラに関しては、ちょっと特殊な攻撃のつながりかたがあるので、ここで触れておこう。

まず金剛だが、コイツは浮かせて魔法を当てたあと、地面に落ちたあと、ダウンしているところに魔法攻撃がつながる。

タイミングは、金剛が地面に落ちて、少ししてからやられ判定が発生する。このタイミングの時に、上手く魔法攻撃を当てれば、何故か連続ヒット判定となり、続けてコインが出てくる（タイミングが悪いと、魔法は当たるが、連続ヒットにはならないで、コインが小さくなる）。

ギギの場合は、これまた倒れてから判定が残っているのだが、こちらはタイミングが速くても当たる。ただし、連続にするタイミングが、イマイチつかめないのが難点だ。

ギギは、倒れてから、起きあがる直前までいつでも判定が残っているので、上手く連続技に出来れば、きっとスゴイことになるだろう。



金剛とギギは、何故か一度倒れたところに…



魔法がつながる！不思議だが知っておくと便利だ。

あとは浮かせるまでのコンボをひと工夫しよう

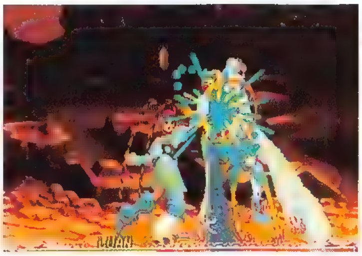
あと工夫しなければならないのは、金剛やハウザーなどのスーパーアーマーを持った相手に対して連続魔法を決めるときである。

この場合、普通に投げなどからすぐに魔法を当てても、そのスーパーアーマー能力によって、ヒットしてもコインの出ない現象が起こる。

なので、金剛やハウザーには、魔法で効率よくコインを出すために、始めにいくらかコンボを入れて、そのあとに魔法で連続技といきたい。

具体的には、ジャンプ攻撃から浮かせ技にいったり、ジャンプ攻撃から連続投げ（特殊技）を決めたりして、魔法を当てるまでのヒット数を稼いでいこう。

ポイントは、以上のようなところで、あとは魔法～魔法へのつなぎかたを、キャラごとに調べて考えていくだけだ。



魔法に行くまでのプロセスで出来るだけヒット数を稼いでおこう。

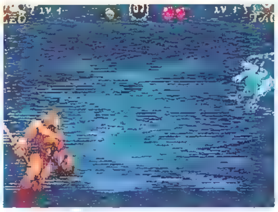
キャラクターごとの魔法硬直の違い

実は、魔法を使ったあとの硬直時間は、キャラクターごとに若干の違いがある。

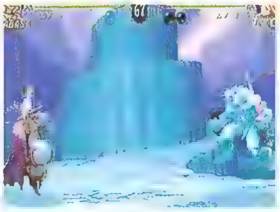
なので、同じ魔法を同じ相手に使ったとしても、キャラによってつながったりつながらなかったりするのである。

詳しくは、表を見てもらおう。このように、キャラによって硬直時間が違い、魔法～魔法をつないでいく難易度が違うのだ。

ただ、これだけ見るとレオが一番つなぎやすいように見えるが、そのほかにも浮かせ技の性能、硬直の長さ、投げのあとの浮かせの高さなどが微妙にからんでくるので、実際にはやはりキャラごとに一長一短である。



レオは、魔法のあと、ここでもう動ける。



逆にタバサは、魔法が終わってからここまで動けない！

魔法硬直		
1位	レオ	魔法の背景グラフィックが消えるかなり前から動ける。
2位	ムクロ	魔法の背景グラフィックが消える直前から動ける。
3位	タオ	魔法の背景グラフィックが消えた直後から動ける。
4位	タバサ	魔法の背景グラフィックが消えてかなりたってから動ける。

魔法のヒット数にもキャラごとの違いアリ

そして、魔法～魔法につなぐときに関わる問題として、知っておきたいのが、キャラごとの魔法のヒット数の違いである。

詳しくは魔法のページを参照してもらいたいが、この魔法には、各キャラクター、得意魔法や苦手魔法があり、キャラによってヒット数が違ってくるのだ。

表の中の"×3"とあるのは、ボタン連打によって増やせるヒット数で、風1つに対して3ヒットまで増やせるということだ。このボタン連打によるヒット数の増減も、結構ポイントだ。

錬金術で重要になる魔法は風なので、風の魔法に関してみると、一番ヒット数が多いのはムクロとタオの2人。続いてタバサ、最後にレオの順だ。

つまり、レオは魔法の硬直は短いが、風のヒット数が少ないので、結果的にコンボは少なくなってしまうし、タオは、魔法の硬直は長いが、変わりに風のヒット数が多いので、結果的にヒット数は多くできる、といった現象があるのだ。



一概にヒット数が多いから良いとは限らない。少なくてもつなぎやすければOK。

風の魔法ヒット数	
キャラ	ヒット数（最大）
レオ	(3+2)X3
ムクロ	(3+2+3)X3
タバサ	(2+2+2)X3
タオ	(3+2+3)X3

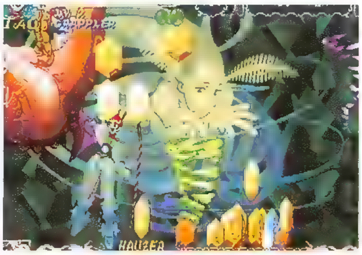
よって錬金術には非常に緻密な計算が必要

以上のように説明してきたことをまとめると、錬金術（連続攻撃による経験値稼ぎ）を極めるには、まず、浮かせ技の性能を理解し、その次に各属性の魔法の性能を理解し、更に各キャラごとの魔法硬直時間、ヒット数といった魔法性能を理解して、それぞれの性能からくる、もっとも有効なコンボのつなぎ方を考えていかなければならない。

あと更に、相手の敵キャラによるつながり方の違いも熟知しておかなければならないぞ。

非常に複雑で分かりにくかったかもしれないが、これがこのゲームの核となる部分なので、それぞれ各自で研究して、さらなるコンボを生み出して欲しい。

このあとには、各キャラワンポイントで、連続魔法のつなぎかたを紹介している。参考にしよう。



それぞれの性質を考えて、たくさんコインを出しまくろう。

風に頼らず安定ヒットを狙っていこう

レオ

レオの連続魔法は、基本的につながりづらい。風の魔法のヒット数も少ないので、ここは雷＆氷の魔法で安定ヒットを狙っていこう。

中パンチの掴み投げから連続魔法！

レオの基本は、基本となる連続魔法が、風ではなく雷の魔法になるので、他のキャラのようにバリバリヒット数を稼ぐのはキビシイ。

風も使えないことはないのだが、基本的に敵キャラクターを画面端に追い込んだ場合のみなので、限られたシチュエーションでないと辛いのである。

そこで、安定して連続魔法の狙える雷の魔法のつなぎ方から見ていくとしよう。

つかみもしくはしゃがみ大パンチから雷

一番確実なのが、中パンチの掴み投げで噛んだあとに、相手が空中にいるところを、雷の魔法で追撃する方法。

この方法だと、確実に当たる上に、ほとんど失敗して落っことすこともない。

しゃがみ大パンチから行く場合には、しゃがみ大パンチからすぐに出すようにしないと、スカらせて落っことしやすいので注意しよう。

特に、敵が浮きの低いキャラクターだった場合、とてもタイミングがシビアである。浮きの低いキャラには、しゃがみ大パンチからは狙わないほうが良いだろう。

雷を当てたら、そのあとにはほとんど雷が連続で狙える。

だが、その雷は、当てる高さが問題で、あまりにも高い位置で当ててしまうと、画面上で雷の届く最上部よりも敵が上に行ってしまい、2～3ヒットしかしないので注意しよう。連続で雷を2発使う場合には、2回めを当てる高さを上手く調節したい。


浮かせたら、雷で追い打ち。これが通常。

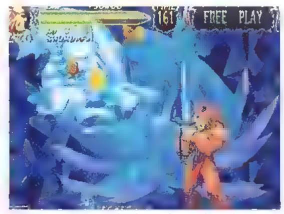
氷から雷を狙う

さて、浮きの低いキャラなどに、より安全に連続魔法を仕掛けるには、中パンチのつかみやしゃがみ大パンチから、氷の魔法を狙う方法がある。

氷の魔法は、使ったあとにボタン連打で速度が速くなるので、浮きの低い敵にも間に合わせることが出来る。

ただし、氷が全部ヒットしないことが多いので、若干ヒット数は落ちる。しかし、安定度は高い。

そして、氷のあとには、雷の魔法を狙う。氷で適度に浮かせたあとなら、雷をボタン連打してもちゃんと全部ヒットしてくれるだろう。



浮かせたら、今度は氷で追い打ちして…



更に雷で追い打ちをかます。レオの大安定連続魔法だ。

風の魔法をどうしても当てたいときには？

一応、風の魔法を当てていく方法もある。

風の魔法は、出始めが自分のすぐ近くに出るので、基本的に画面端に敵を追い詰めてから使わないと当たらない場合が多い。

なので、敵を画面端に追い込んで、中パンチの投げでつかみ、その後、敵が受け身を取った場合にのみ、敵の着地に風の魔法を重ねてやると良く当たってくれるぞ。

普通につかんでから空中コンボにしようとすると、着地を逃してスカったり、当たってもヒット数が少なかったりなので、相手の受け身を待って、着地に重ねる方法が一番だ。

風の魔法を当てたあとには、すぐさまタイミング良く雷の魔法を出せば、ちゃんとつながってバリバリコインが出るので、是非とも狙ってみよう。



敵の投げ抜けの着地に、風をかましてやろう。レオにしちゃイケてる。

レオの連続魔法はこんなところ。他のキャラに比べてバリエーションが少ないかもしれないが、いたしかたのないことだ。何せ魔法が一番威力のないキャラだからねえ。

錬金のエキスパート

ムクロ

ムクロは魔法の硬直が短く風の魔法のヒット数が多いし相手をピヨらせる旋風もありしかもチェーンコンボもあるので、はっきり言って全キャラ中トップの練金性能を持っている。

投げから

対CPUはほぼ99%投げ受身を取ってこない中P投げから追い打ちをしていこう。

この場合端近くならば風の魔法、中央ならば雷の魔法がヒット数が多いのでおすすめ。ただし風の魔法は相手の体格や浮きの高さなどでかなりヒットする場合とそうでない場合の差がはげしい。

狙い目は体が重いヴァルドールや体格の大きいブレイドがいい。この2キャラは後述する浮かし技からの追い打ちが難しい（いろいろな面で）ので、投げからがおすすめだ。

ただ、死ぬ程稼ぎたい、という人には投げはおすすめできない。それは投げのダメージが高いので何セットも入れにくいからだ。

浮かしは無限のバリエーション

ムクロの浮かし技は2つ、⬋中Kと立ち中Kである。この2つのうち⬋中Kのほうがダメージ面だけを考えると少ないのですすめたいのだが、技の硬直が長く、次の魔法につなげづらいのと、リーチが短いのでヒットさせづらいという2つの理由からあまりおすすめはできない。というわけでメインは立ち中Kで。

さてヒット数を稼ぐのを考えていくと、ただ単に中Kで浮かすよりもチェーンコンボで小K↓中Kとやったほうがコインを稼げる。しかもその前に旋風がヒットしていたならもう一個コインが増える。


旋風がかなりいい感じ。ここからいろいろつなげよう。

ダメージを見てみると、旋風のダメージが低いので、旋風↓小K↓中Kとやってみるとコンボ補正で中Kのダメージが少なくなるので結果的にあまりダメージが高くならないのでいい感じだ。


まず旋風


そして小K→中Kで浮かして…



氷→風をぶち当てる。するとたんまりと金コインが出現!!

キャラ別練金法

プレップワンド大活躍
タバサ

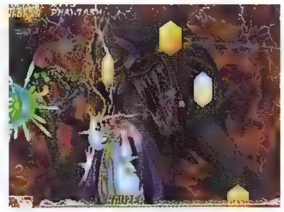
宝の山

金貨をより大量に出すためにはモンスターに攻撃を連続でヒットさせなければならないわけだが、その方法は実に様々である。対CPUにも述べてある通り、リスティブキトゥン↓レヴェリーから氷の魔法へと繋げたり、投げからも魔法を繋げることが可能だ。タバサの投げは他のキャラと違って特殊で繋げにくさを感じるかもしれないが、一応ヒットさせることができる。が、決めることの出来るキャラは限定されている。

ただ、特殊な例もあり、ブレイドには投げから風の魔法は入らないが、氷の魔法を当てることができる。



金貨を多く出すためにはモンスターの体力を奪いすぎないようにして。



魔法を上手く繋げていく。

究極錬金 プレップワンド大活躍

プレップワンドとはジャンプ弱パンチの技名だ。この攻撃は、ボタンを連打したままでいると、その場に止まっているという性質がある。これを使うと、しばらくの間（ほぼ永久的に）、攻撃を当て続けることができるのである。すなわち、これができれば、金貨をザクザク出すことができるというわけだ。

やり方は、まずモンスターを画面端に追い詰め、ダウンさせるところから始める。ダウンさせることができたら、スーパージャンプのコマンドを入れた瞬間に弱ボタンを連打するのだ。コマンドで表すと、⬇➘弱パンチ連打になる。スーパージャンプすると同時にボタンを連打するのがコツ。

そうすると、そのうちにゆっくりと落下してくるわけだが、今度は着地と同時にすぐノーマルジャンプをして弱パンチ連打を当てにいくのだ。このノーマルジャンプをするとき、弱パンチ連打を一瞬止めるのがミソである。が、これがまた難しいのである。失敗すると、銅貨に戻ってしまうぞ。

ボタンに連射装置が付いているとやりやすいのだが、すべての筐体に取り付けてあるわけではないので、各モンスターの攻略はこの方法は省いたものとなっている。例えこの方法を使うとしても、最初に出てくるヌールは普通に稼いだほうがいいだろう。



まずモンスターをダウンさせ。



杖だけ置いて自分は上空へ

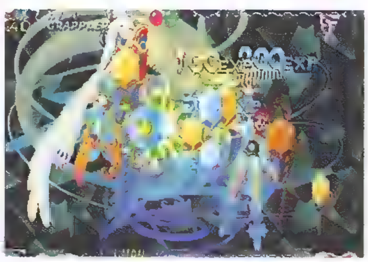


着地間際に一瞬ボタン連打を止めて再びボタンを連打しながら空へ舞う。

投げ→風が重要！
タオ

CPU戦の楽しみのひとつでもある連続技によるコインの「錬金」。このゲーマー心をくすぐる錬金はミスティックマジック（以下魔法）による多段ヒット追い打ちを利用したものがそのメイン。

タオの場合、ムクロと同様に風の魔法が3↓2↓3（最大24ヒット）と非常に高性能なので、風をメインに追い打ちや「生」（始動モーションを直接当てる）で使っていく。



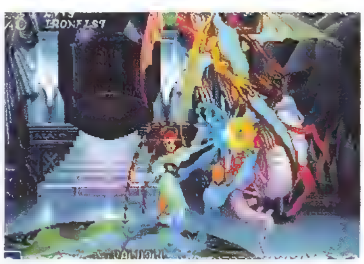
キャラにもよるが、基本的にはヒット数が多い風の魔法がよい

さて、タオの技の中で相手を浮かせてから魔法で追い打ちをかけられる技は、

- ●しゃがみ大P（2段目）
- ●捨龍投（P投げ）
- ●小・炎龍脚

の以上3つがそれで、錬金にはこれらの技からの風による追い打ちが基本といえる。

ひとつめのしゃがみ大パンチに関しては、普通に浮かし技からの追い打ちを狙ってはダメージがかなり高くなってしまうが、魔法や必殺技で2段目にもキャンセルをかけることができる。浮きが極端に低いキャラ相手でも余裕で追い打ちできるのがメリット。



魔法キャンセルができるので低くても問題なく追い打ち可能

ふたつめのP投げは、スーパーアーマー能力を持っているハウザーなどに対しておもに使っていく。P投げであれば画面端へとキャラを投げた後のバウンドと、投げ受け身の両方とに追い打ちを狙って錬金していくことができる上に、スーパーアーマーを無効かすることができる。

最後の小・炎龍脚についてはしゃがみ大Pの代用として使っていける。基本的には浮きの高いキャラに対して使っていけば、しゃがみ大Pよりも少ないダメージで浮かせることができてお得で、対セクメト戦では非常に有効。

ただし、ハウザー、金剛といったスーパーアーマーを常備しているキャラに関しては、炎龍脚が多段ヒットして逆にダメージが高くなってしまうので、P投げをメインで使っていくこと…。

また、ヌールに関しても炎が弱点となっているので、炎の属性を持つ炎龍脚は控えていこう。



画面端でCPUが投げ抜けをしてくれれば…、



スーパーアーマーを無視してコインを大量に錬金できる重要。

旅の基礎知識

魔法学校へようこそ!!

ミスティック・マジック講座

担当： MVP

ウォーザードの世界でこれほど重要で楽しい要素は他にないと言っていいミスティック・マジック（以下"魔法"）。ここではその魔法について性質や使い方をじっくりレクチャーしていこう。

魔法の種類

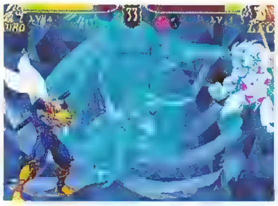
魔法はミスティックオーブを消費することで使うことができ、その種類は6つある。氷、メテオ、毒、炎、風、雷がそれで、各魔法を使用すると背景が一転しその魔法を象徴する美麗なグラフィックが現れる。そして各々の魔法が発動されるわけだ。

では1つ1つの魔法についてくわしくその見た目や性質を見ていこう。

氷

氷華スルフニールの力を封じ込めたオーブである氷の魔法。

見た目はまず5本の氷弾が自分の前方に出現。少したつとその5本の氷弾は相手に向かってホーミングして飛んでいく。ホーミング性能はかなり高い。そしてすぐにまた5本の氷柱が出現して同じように飛んでいく。



氷の魔法はホーミングしていくぞ。

ホーミングしてくれるのは非常にありがたいが出の遅さがかなり気にかかる。しかしある方法によってこれも解消されかなり使える魔法になるのだ（後述）。

氷の魔法はタバサの得意魔法である。

メテオ

巨神ギアメテウスの力を封じ込めてあるメテオの魔法。彼の体をなぞる星座が非常にイカすメテオの魔法は、自分の頭上から斜めに隕石を雨のように多量に降らせるのだ。この隕石は相手に向かってある程度ホーミングしてくれているが画面上に出た隕石のうち攻撃判定は十数個にしかなく、その十数個も全て当たるとはかぎらない。

また隕石には大きいものと小さいものがあり、攻撃力に差がある。

メテオの魔法は出が遅く少々使いにくいと思われるが、相手を浮かした時や空中にいるルアンに対してはなかなか使えるものとなるだろう。

あと特長的なのが、メテオの魔法については耐性というものが存在しないということ。つまりどんな相手にも一定のダメージを与えることが可能で、しかもその魔法は6つの魔法の中で最強クラスである。

メテオの魔法はレオの得意魔法である。



メテオは斜め上からだ。着弾が遅いが威力は高い

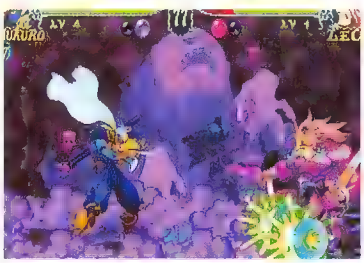
毒

毒蔓ドツマの力を封じ込めた力を持つ毒の魔法。

これは自分の足下から前方と後方に毒ガスが走るようになっている。毒ガスは3回まき散らされ、1回の毒ガスは1ヒットか2ヒットする。

この毒の魔法、いかんせん密着でないとヒットしづらく、しかもダメージが小さい。出が早いのだけが唯一の救いだ。

毒の魔法はムクロが得意とするが、何故か毒ガスの数が1回少ない2回なのである。これは本当に謎な部分であるがちゃんとまともに使える魔法にするやり方があるので安心してくれい（後述）。

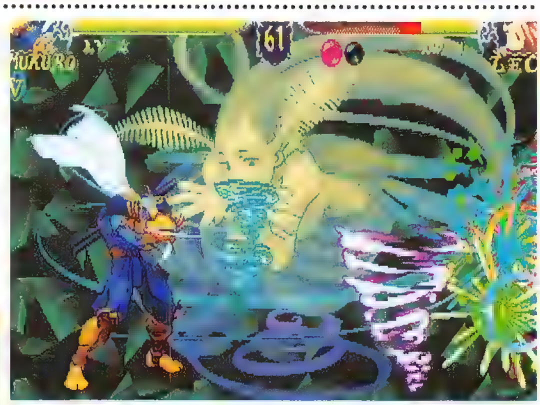


毒はヒットさせにくいしダメージも小さい

風

風守ラファールの力を封じ込めた風の魔法。

風の魔法はまず小さい竜巻が飛んでいく。そしてすぐ次の竜巻が出現してそれも飛んでいくといったふうに、小さい竜巻がどんどん飛んでいくのだ。



青い風にしか判定はない

画面上は竜巻だらけになるが実は攻撃判定を持っているのは青い風だけで、緑や赤の風はただの演出であるのに注意しよう。

風の魔法は青い風のスピードが意外と遅いので相手の技のスキに当てるという使い方は難しいだろう。

しかし特筆すべきはそのヒット数の多さで、理論上の最大ヒット数が24と他の魔法とはくらべものにならないくらい多い。

またキャラによってかなりの違いがあり、なんと攻撃判定のある青い風の数がキャラによって変わるのである。実際の数を見てみると、

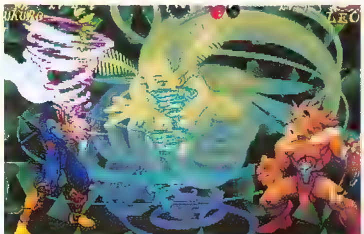
- ●レオ　3→2
- ●タバサ　2→2→2
- ●ムクロ　3→2→3
- ●タオ　3→2→3

というふうになっている。

この数字の見方は縦に並んだ青い風の数がどのように飛んでくるかである。



これがタバサの最初の風。青い風が2つだ。



一方、これがムクロの風。3つ青い風がある。

レオならば最初に縦に3つ青い風が並んで飛んでいき、つぎに青い風が2つ縦に並んで飛んでいくのである。
また、1つの風はまんべんなく当たれば（相手の体を貫通していくかんじ）3ヒットする。従ってムクロとタオの風が全てヒットすれば24ヒットというわけ（これはほとんど不可能。実際の最大数は20前後、くらい判定の特殊な全剛のみ24ヒットいく場合もある）。
このように風の魔法はヒット数が多いのでコインを稼ぐ場合に非常に役に立つのだ。

炎

炎龍ゴランダの力を封じ込めたオーブである炎の魔法。この魔法は毒と同じように自分の足元から火柱が出現。そして前方に次から次へと火柱が進んでいくのだ。
火柱の数は8つでこれがそのままヒット数となっている。当然のごとく遠くにいる相手にはヒット数が減るということだ。

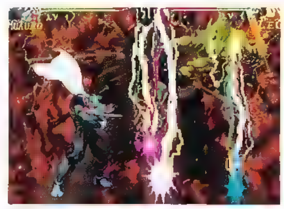

炎の魔法はダメージが高い

特長的なのはダメージとヒット後である。
炎の魔法はヒット数はそれほど多くないかわりにダメージが安定して高いのである。
また、魔法ヒット後、普通の魔法は転ぶのであるが炎の魔法は絶対に相手は転ばないのだ。ダウンさせられないのを吉ととるか凶ととるかは君の判断にまかせよう。
炎の魔法はタオの得意とする魔法で必殺技にもそれが見うけられる。

雷

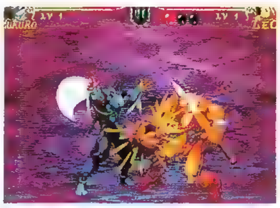
雷獣ガルバルスの力を封じ込めた雷の魔法。背景に出てくる雷獣のグラフィックが非常にかっこいい。
さて、見た目はというと画面のいたるところに雷を落とすというものだ。
この雷は何の根拠もなく発生するのではなく、ある程度相手の頭上から落ちるようになっている。従って体の大きい相手にはより当たりやすくなっている

だいたいヒット数は10ぐらいで平均的だが、雷の魔法は攻撃の発生時間が非常に早く、しかもいきなり相手の頭上からくるので画面のどこに相手がいようともヒットさせやすいのである。ダメージもそこそこ高いので対戦、対CPU戦においてその利用価値はかなり高いだろう。


雷の特長は出が早いことだ。

魔法の性質

ここの魔法の性質はだいたいわかってもらえたと思うので次は魔法全体の性質について見てみよう。
まず魔法を使うとそのキャラクター独自の魔法発動モーションが出る。レオならば剣を両手で持つあのグラフィックだ。
実はこの発動モーションには攻撃判定が存在し、同時に無敵時間も存在する。


発動モーションには攻撃判定と無敵時間がある。

攻撃判定についてもう少し深く考えると出が早い魔法ならば発動モーションからつながるので連続技となる。

たいていの魔法は発動モーションから連続になるが（といっても3つだけ）氷、風、メテオの魔法は発動モーションを当ててしまうと連続にならなくなってしまうので注意。ただ風の魔法は画面端に追い込んだ状態ならば連続になる。

耐性について

メテオ以外の魔法には、それぞれのキャラ、ボスが耐性を持っている。このゲームでの耐性というのは非常に重要な意味を持っており、効果的に使ってゆかないと非常にもったいないのだ。
各キャラや各ボスの耐性はここではくわしく述べないが例を挙げてどれぐらい違うのかを見てみよう。
タバサを見ると、炎への耐性がマイナス5、氷への耐性がプラス8。
タバサににそれぞれ炎と氷の魔法を当ててみると、写真を見てもらえばわかるとおり約2・5倍くらい差が出るのだ。これでいかに耐性が重要かがわかってもらえたと思う。効率のいい魔法の使い方をするようにしよう。


タバサに氷を当てた時。減りが少ない。


一方これが炎の時。ダメージの差は一目でわかる。

VSCPU戦ならば、コインを稼ぐなら耐性がある魔法を当てていけばダメージが少ないので何回も稼げるわけだ。

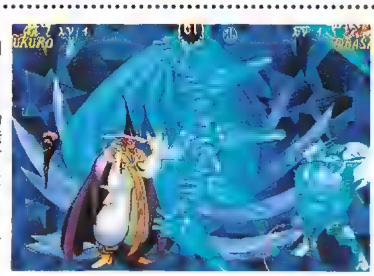
連打重要

今まで説明したオーブの性質は全てただ発動させた時の性能であった。
が、魔法を発動させた後にボタンをこすることで魔法の性能をアップさせることが可能である。
というわけでここでは連打でどのような変化が表れるのかというのを説明しよう。

氷…格段に変化

連打で変わるのは計10本の氷柱の速度である。
5本1組の氷柱の速度を1組目を速くして2組目を遅くすることもできる。
先程書いた1組目を速くして2組目を遅くすると、1組目が当たった時に相手は凍った状態で浮き、少し後から2組目がヒットするので少し浮いた相手をさらに浮かすことができる。

もし2組目も連打してしまうと1組目と2組目の間の少しの浮きがなくなり10本全て一気に当たってしまうので浮きの高さが低いのでその後の追いうちがしづらいのだ。
というわけで氷の魔法は必ず1組目は連打、2組目は自動で発射、という使い方をするのがいいだろう。


2回目を自動発射にすると、より相手が浮くぞ。

メテオ…少しわかりづらいぞ

メテオは連打すると攻撃判定のある隕石が増える。その個数は5〜10個とかなり多いがやはり全て当たるとは限らないので平均すると2〜5個ぐらい増えると思ったほうがいい。この魔法については絶対に連打したほうがいいだろう。

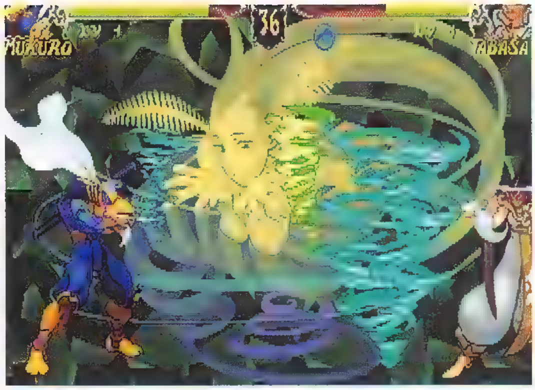
毒…ムクロに大変化

毒ガスの数が5回増える。
これは設定上であり、実際の見た目は、毒ガスが1回多くなり、最初の毒ガスのヒット数が3ヒットから4ヒットになり、合計で7ヒットするようになるのだ。
ムクロは通常2ヒットだっ

たのが一気に8ヒットまで増加する。このようにムクロは連打ではじめてまともなヒット数になる。
毒の魔法は体の小さい相手だと連続ヒットしにくく非常に使いにくい魔法であるが一応変化することだけは知っておこう。

風…連打タイミングが重要

キャラによってかなりの差のある風の魔法。連打をするとヒット数は変化しないが青い風が大きくなり攻撃判定が広くなるといった変化がでる。


風を連打で大きくしたところ。通常より２まわりぐらい大きい。

一般的に考えると攻撃判定が大きくなるのだから常に連打をしたほうがいいと思われるが、状況によっては連打を最初しないほうがいいこともある。
これは浮かせた相手に対して使うやり方で、最初の風を大きくしてしまうと縦の一番上の風がすぐにヒットしてしまい浮いてしまって次の風も一番上でしか拾えないということが起きる。
こういう時に最初の風を小さくしておいて次の風を大きくすれば均等に浮かせずに拾えるのだ。
原理で見てみるとなかなかわかりづらいが、ここはキャラ別の攻略のほうでくわしくみてほしい。
とにかく連打すればいいというわけではない、ということを覚えておこう。

炎…猿のように叩け

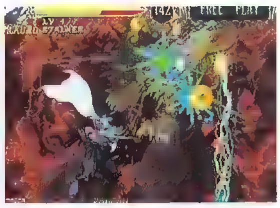
火柱が若干遠くまで伸びるようになりヒット数が2～4伸びるだけなので、炎の魔法は常に連打で出したほうがいいだろう。
炎の魔法はもともとダメージが高いので2ヒット増えただけでも結構違う。ボタンを猿のように叩くのがいいということだ。

雷…さすが魔法使い

雷の魔法は連打によって攻撃判定が若干大きくなり、より当たりやすくなるうえ、ヒット数も3～5ヒット増える。5ヒット増やせるのはタバサだけだ。全弾ヒットすれば15ヒットとかなり増えるというわけ。
従って雷の魔法も常に連打するのがいいと言えるだろう。

コンボのコーナー

対戦というよりも対CPU戦で重要となる魔法←魔法のオーブを2つ使用する豪華な魔法連続技。
まずは条件から説明していくと、魔法によって相手が浮いた状態で次の魔法が間に合えばOK。

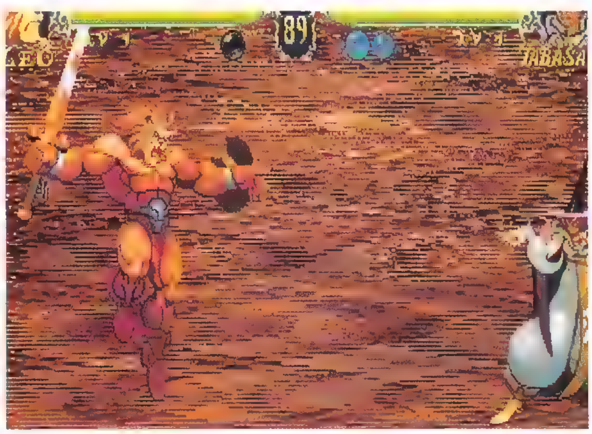

例えば風を当ててから

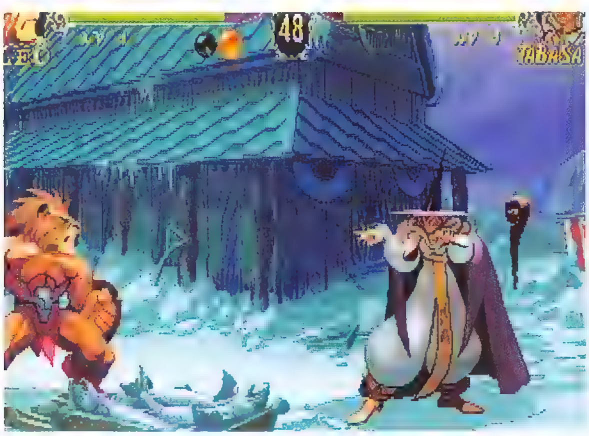

もう１回雷。これは連続技だ。

実際には魔法の出の速さ、当てた時の浮き、そして魔法を使い終わった後の硬直などが密接に関係してくるので全ての組み合わせ（36通り）で可能というわけではない。
●氷　…出が遅いし先程説明した連打法によって浮かす能力も高いので1回目、2回目、両方ともに使用OK。
●メテオ…出が遅いので2回目には不向きだが浮かすことはできるので使うなら1回目だ。
●毒　…出が速いのだけがとりえなので2回目に使用するといいがヒット数は期待できない。
●炎　…これも毒と同じように2回目ならば使っていけるがヒット数が少なくもったいない。
●風　…相手を浮かす能力は高いので1回目に向いている。端ならば2回目としても使っていくことは可能。
●雷　…出の速さ、浮かし、ともにすぐれているので1回目、2回目ともに使っていける。
というかんじで、氷、雷が一歩抜きんでてつかいやすい。1回目に風を使って次に雷とやったり、端で氷→風とやったりすれば非常に多量のコインが出てくるので超気持ちいいしLVも上がる。
この連続魔法の最大の欠点はオーブのしこみである。
オーブの順番を覚えておかないと1回目の魔法の間に次のオーブに素早く変えていくことができないのだ。というわけでなるべくオーブを取った時に先読みしてチェンジしておくのが理想である。
この連続魔法ができるかできないかで1回のプレイで下手をすると百万ぐらい経験値が変化してしまうので是非覚えてほしい。

男と女の違い

先程書いた連続魔法を行うにあたって最も重要かもしれないのが「硬直」である。
魔法を使い終わった後の硬直が短ければ次の魔法につなげやすいわけ。
この硬直時間はキャラごとに決まっている。正確には男キャラと女キャラで決まっているのだ。
レオ・ムクロは硬直が短く、タオ・タバサは硬直が長い。男キャラと女キャラの差はだいたい60分の5秒ぐらい違う。結構大きいぞ。
この硬直の差によってつながる魔法が若干違ってくるので次のページで見てみよう。


レオはここから動けるが…


タバサは使い終わってもまだ動けないのだ。

旅の基礎知識　キャラ別連続魔法表

キャラ別連続魔法表

では、ここで実際にキャラ別の魔法のつながり方を見てみよう。

この表は、各キャラが対戦モード時にレオに対し、浮かした状態から魔法を使った時のものだ。

縦列の魔法を先に出し、その後横列の魔法を出した場合を想定している。○が完全につながる、△が一応つながるがあまり稼げない、×がまったくだめ、という意味だ。なお端というのは画面端限定でつながるもの、という意味である。

参考までに、あくまでこの表はプレイヤーキャラであるレオに対して魔法を使った場合のもので、対CPU戦のモンスター相手の場合、多少変わってくる。一応、△や端限定でも、体のデカイやつにはつながったりするので、一応試してみて欲しい。魔法がつながるかどうかは、スコアアタックの場合、非常に大きな意味を持つからね。

レオ連続魔法

レオは魔法の硬直が短いので、比較的つながる。表の※印は、中パンチのつかみ技から浮かせた場合につながる物。

メテオの魔法はレオの得意魔法。ボタンを連打してヒット数を増やし、次の魔法につなごう。メテオ→雷でピヨる。

風の魔法は画面中央で、ボタンを連打しないとつながる。

後からつながる

先に出す	氷	メテオ	毒	炎	風	雷
氷	○	○	△端	○	○	○
メテオ	*○	×	×	△端	端	*○
毒	○	×	×	△端	端	*○
炎	×	×	×	×	×	×
風	×	×	×	×	×	*○
雷	○	×	×	△端	端	○

＊＝つかみから
メテオは要連打
メテオ→雷はピヨらせれる
風→連打しない

ムクロ連続魔法

なんとレオに対して魔法はほぼつながらない。が、対CPUなら話は別だ。

雷←雷や、風←雷等、相手によっていろいろ入って行く。

ムクロは硬直が2番目に短いので比較的、つなげやすい。

ちなみに毒の魔法は浮かし技から入れておらず、地上でヒットさせてから次につなげる。

後からつながる

先に出す	氷	メテオ	毒	炎	風	雷
氷	○	×	△	△	△	○
メテオ	×	×	×	×	×	×
毒	○	×	×	端	端	○
炎	×	×	×	×	×	×
風	×	×	×	×	×	×
雷	×	×	×	×	×	×

タオ連続魔法

タオは魔法使用時の硬直時間が長いため、魔法→魔法といった連続して繋がるものは意外に少ない…。基本的には氷の魔法を最初に使っていくのがもっともほかの魔法へと繋ぎやすいが、画面端であれば毒の魔法を生で当てた状態からでも狙っていける（毒スタートのみ生魔法で表記）。

後からつながる

先に出す	氷	メテオ	毒	炎	風	雷
氷	○	×	端△	端△	端	○
メテオ	×	×	×	×	×	×
毒	×	×	×	端△	端	○
炎	×	×	×	×	×	×
風	×	×	×	×	×	×
雷	端	×	端△	端	端	○

タバサ連続魔法

タバサはやはり、氷と雷の魔法がつなげやすい。

氷を3回連続で出してもいいし、氷←雷とつなげていくのもいい。

一応風の魔法からもつなげることができるが、魔法硬直のキャンセルがしにくい。風の魔法を使う時は、ギギ以外は画面すみにモンスターを追いつめてから使おう。

後からつながる

先に出す	氷	メテオ	毒	炎	風	雷
氷	○	×	端△	端	端	○
メテオ	×	×	×	端△	×	○
毒	○	端△	×	端	端	○
炎	×	×	×	×	×	×
風	○	×	×	×	×	○
雷	○	×	×	端△	端	○

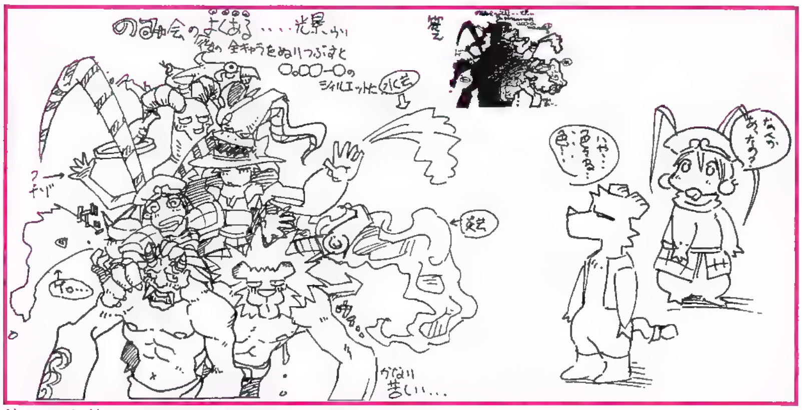
開発者からのメッセージ

第一部
人類は孤独ではなかった

The Message From Divelopper



(中川)



飲んでも飲まれてはいけません。んじゃ。　　N－LABO



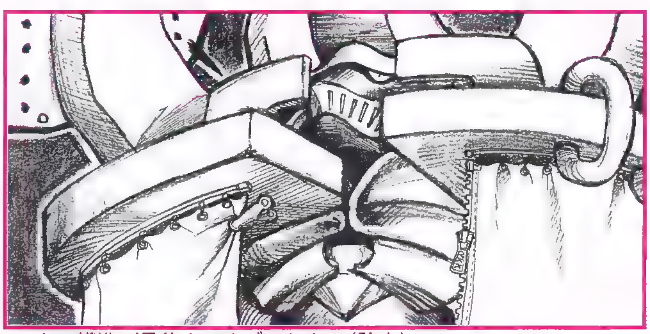
ヌールは食べてもおいししくないんだぞ（菊）



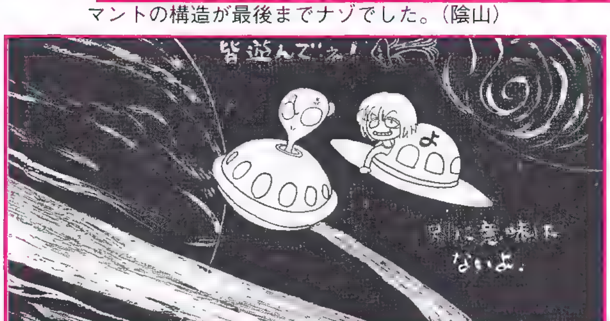
街で見かけたら、コイン一個入れて遊ぶべし。いや、遊んで下さい。



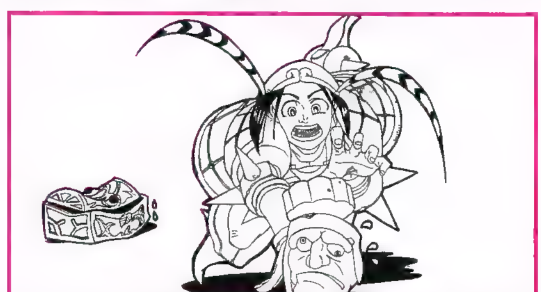
いやぁ、なんかほとばしってますわ。ウォザードビシャー。


マントの構造が最後までナゾでした。（陰山）





（福本）


注：本物は逃げないぞっ。　T．O

ウォーザード

知識は武器になる

システムの章

ケズリなんて怖くない！

ガード・システム

担当：伊勢猫

ガードクラックにアルティメットガード。聞き慣れないが意外に重要だ!!

本来キャラクターにヒットするべき攻撃に対して、それのダメージを回避する行為である「ガード」行動。

ウォーザードにおいてもガードの基本的な概念と入力方法は2D格闘ゲームにおける一般的な例に洩れず、自分のキャラクター後ろ方向へとレバーを入力することで攻撃をガード（以下、通常ガード）してやることができる。ただし、通常ガード（地上、空中）では必殺技やミスティックマジックなどといった、いわゆるコマンド入力を必要とする攻撃をガードした場合には体力をケズられてしまう上に「ガードクラック」といった現象まで起こってしまうことがある。

ガードクラック

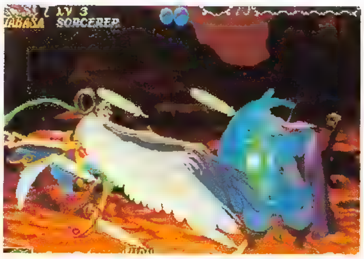
この「ガードクラック」という聞き慣れない言葉、世間一般では「ガード弾き」と呼ばれているものと同じもので、攻撃をガードした際に本来は継続されるべきはずであるガード状態が解けてしまう…といったことがそれ。このガードクラックが成立する条件とは、それぞれ攻撃に設定されている「ガード弾き値」と呼ばれるものが通常ガードをする度に累積されていき、その合計数値がキャラ別に設定されている「ガード弾き耐久値」を上回った時点で発生する。

性質的には気絶（ピヨリ）システムのガード版だと思ってもらっても間違いではない。

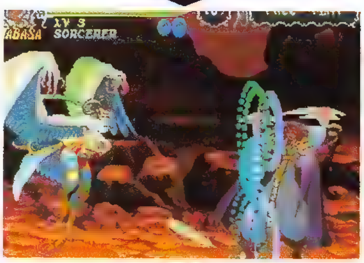
しかし、気絶システムは気絶値の加算に加え蓄積受付時間タイマー（以下、タイマー）も加算されていたのに対して、ガードクラックではタイマー経過までに次の攻撃をガードした場合、ガード弾き値は加算されるがタイマーはリセットされてしまう。ただし、あくまでもタイマーはリセットされるだけで40／60〜70／60秒づつ更新されてはいるので、チェーンコンボなどの連続攻撃でも十分にガードクラックでスキを作ることはできる。

ちなみにキャラクター別のガード弾き値は戦士であるレオがもっとも高く、その次がムクロとタオ。魔法使いであるタバサが当然一番低く設定されている。また、アルティメットガード時に発生する弾かれ時間は気絶と違い、レバガチャなどによって短縮することはできない。

なお、これらのくわしい数値については別表を参考にしていただきたい。



通常ガードで連続攻撃などをガードし続けると…、



ガードクラックが発生してガードが解けてしまう…。



耐久値はレオが一番高くてタバサが最も低くなっている。

アルティメットガード

「アルティメットガード」とは、上段や下段といった攻撃判定に一切関係なく、投げ以外あらゆる攻撃をガードできる万能ガードのこと。

このアルティメットガードのメリットとしてまず上げられるのは、ミスティックマジックに代表される必殺技系の攻撃でライフゲージをケズられなくなること。そして、なんといっても最大のメリットはガードクラックが絶対に起こらないことがそれといえる。

これは、ガードクラックのタイマーがアルティメットガードをした瞬間にクリアーされるため、ガード弾き値がキャラクターのガード弾き耐久値を越えることが絶対にないためである。



アルティメットガード中であればガードクラックはない。

ガード弾き耐久値と硬化時間

キャラ	耐久値	硬化時間
レオ	18	40/60秒
ムクロ	17	40/60秒
タオ	17	37/60秒
タバサ	15	36/60秒
CPU	∞	−

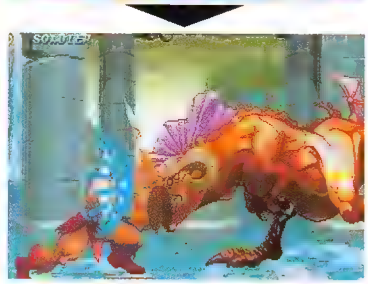
注：CPUキャラは弾かれ値が無限に設定されているので、ガードクラックは基本的に発生しない。

ガード弾き値の持続時間

攻撃の種類	継続時間
小攻撃	40/60秒
中攻撃	45/60秒
強攻撃・必殺技	50/60秒
ミスティックブレイク	60/60秒
ミスティックマジック	70/60秒
CPUの攻撃全般	40/60秒

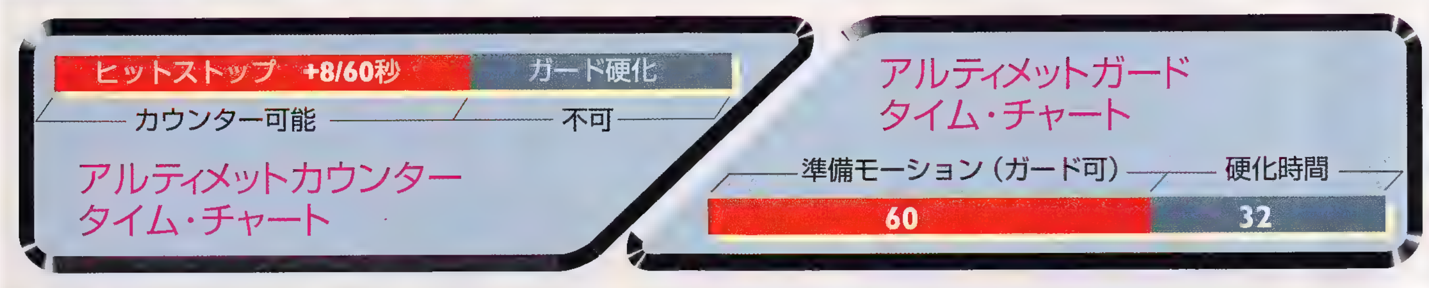


1秒間の準備モーション中は全身が赤く点滅している。



準備モーション中に攻撃をガードすればガードが成立。

ガード・システム



さて、このアルティメットガードは通常ガードと出し方や使い方が基本的に違い、キャラが地上にいる状態でパンチボタンとキックボタンの縦同時押し（小、中、大どれでもOK）でガードの準備モーションを出すことができる。

このガード準備モーションは1秒間（60／60秒）継続後に32／60秒間の硬直時間があり、この準備モーション中に攻撃を受けることで始めてガードモーションへと移行、アルティメットガードが成立してくれる。一回アルティメットガードが成立してしまった後は通常ガードと同じようにガード継続時間（強制ガード）があって、ヒットストップ＋8／60秒の間、強制ガードとなる。この後はそのまま通常ガードへと移行することもできる（レオのみ例外）が、強制ガード後のガード硬直時間もあるので、レバーを常にガード方向へ入れておいた方がいいだろう。

また、例外的に攻撃判定が継続する攻撃に対してのみガード方向にレバーを入れ続けることで、アルティメットガードを継続することも可能。

通常技ヒットストップ表

攻撃種類		ヒットストップ
地上	小	10/60秒
	中	12/60秒
	大	14/60秒
空中		10/60秒

アルティメットカウンター

アルティメットガード中に↑←＋攻撃ボタンのゼロカウンターコマンドを入力することで出せる「アルティメットカウンター」。基本的にはウォーザード版のゼロカウンターだと思ってもらって間違いではないが、通常ガード中にコマンド入力をしても出すことはできず、アルティメットカウンター時のみ出すことが可能。カウンターモーション中は攻撃判定の発生まで相手のヒットストップを継続する効果があるので、一方的に攻撃をヒットさせることができる（タバサのみ例外）。



アルティメットガードのヒットストップ中に…



アルティメットカウンターコマンド入力でカウンター攻撃。

さて、アルティメットカウンターのコマンド受付時間はアルティメットガード時に発生するヒットストップ中のみとなっていて、ガード硬直時間中にコマンドを入力してもカウンター攻撃を出すことはできない…。具体的には大攻撃に対してであれば、22／60秒間コマンド入力を受け付けていることになる。



ヒットストップが切れてキャラが動き始めてしまうと…、



カウンターコマンド入力を受け付けてくれない…。

アルティメットキャンセル

P＋K縦同時押しのアルティメットガード入力を使って、特定のモーションキャンセルを行うことが実はできる。

このアルティメット入力でキャンセルすることができるのは、通常のガードモーションと特定のやられモーションで、前者の場合は相手の攻撃を通常ガード中にコマンドを入力すれば、キャンセルしてアルティメットガードの準備モーションへと移行できる。

特定のやられポーズも基本的には同様で、硬化時間をある程度まで短縮できる。



通常ガード直後でもアルティメット入力をすれば…、



通常ガードをキャンセルして準備モーションへと移行する。

6種類の属性の魔法を使いこなせ

ミスティックオーブ

担当：ジョッキー笹岡

ミスティックオーブには2つの使い方がある。ミスティックマジックとミスティックブレイク、そして魔法の属性6種類を使いこなそう。

ミスティックオーブとは?

ミスティックオーブとは、プレイヤーの体力表示の下にある、丸い玉のようなもののことで、これは、プレイヤーがスタート時に必ず2つ持っている。

このときの各プレイヤーが持っているオーブの属性は、プレイヤーごとに決まっていて、そのキャラクターが得意とする魔法のオーブを最初に持っている。

つまり、レオはメテオのオーブ（黒）、タオは炎のオーブ（赤）、ムクロは毒のオーブ（紫）、タバサは氷のオーブ（水色）、といった具合だ。

ミスティックオーブには、色によって6つの属性があり、その属性によって使える魔法の種類が変わってくる。

この属性は、ゲージの下に表示されているときに、一番右のもの（1P側の場合）を、スタートボタンによって変更することができる。

スタートボタンによって変更する際、オーブの色の変わる順番は、図のように決まった順番なので、必ず覚えて、すぐに使いたいオーブに合わせられるようにしておこう。



ミスティックオーブはスタートボタンで変更できる。順番を覚えよう。

オーブセレクトの順番

得点は、フルゲージで取ったときの得点

氷	メテオ	毒	炎	風	雷
1000PTS	2000PTS	3000PTS	4000PTS	5000PTS	6000PTS

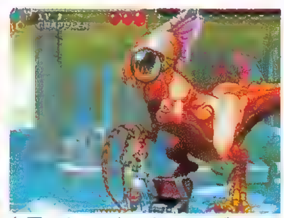
ミスティックオーブの入手方法は?

ミスティックオーブは、スタート時にある2つの他には、宝箱から入手することが出来る。

宝箱は、敵と戦っている最中に出てくるが、これの中に、時としてミスティックオーブが入っているのだ。

細かいことは、宝箱のページを参照してもらいたいが、敵を打撃系の技で倒したあとに出た宝箱の中には、ミスティックオーブが入っていることが多いぞ。

また、キャラクターにより、どのオーブが出現するかある程度決まっている。そのため、同じ相手でも使用キャラクターにより出現するオーブが異なることもある。どの面でどのオーブが出現しやすいかを把握しておくのも重要だ。



各面によって出やすいオーブの属性は決まっている。豆知識。

ミスティックオーブの使い方

ミスティックオーブの使い方には2種類あり、どちらも使い方に特徴がある。

ミスティックマジック

ミスティックオーブの主な使い道となるのが、このミスティックマジックである。

コマンドは、ミスティックオーブがあるときに、↓↙←＋パンチボタンを2つ以上同時押し。これでそれぞれの魔法が発動される。

このときに使われるオーブは、ゲージの下に表示されているものの、一番右に表示されているものである（1P側の場合）。なので、使う前に、使いたい属性のものにオーブを変更しておくと良い。

ミスティックマジックの属性は、その属性によって、攻撃方法などに差があるので、その状況に見合った魔法を使っていくのが良い。

一番意識したいのは、その属性という部分で、相手には必ず苦手な属性、得意な属性というものが設定されていて、その属性によって、魔法のダメージは変わってくるのである。

相手を効果的に攻撃したいなら、相手の苦手とする属性の魔法で攻撃するのが一番だ。ここでこのミスティックマジックの使い分けが重要になるのである。



基本的には相手の苦手とする属性の魔法で攻撃するのが有効である。

また、CPU戦で錬金（錬金術のページ参照）する際にも、この属性の使い分けが重要。

さらに言うと、各キャラクターの得意とする魔法というのもあり、その魔法はボタン連打によってヒット数が上がったりもする。

各キャラクターごとに、その得意な魔法、苦手な魔法を知っておくのも重要な事柄である。



得意魔法は、ボタン連打でヒット数が他のキャラよりたくさん上がる！

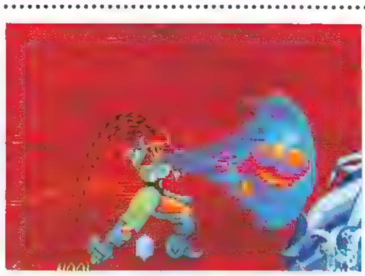
ミスティックブレイク

ミスティックオーブのもうひとつの使い方が、このミスティックブレイクである。

このミスティックブレイクは、各キャラクターごとに設定されたコマンドを入力することにより、各キャラクターの必殺技のパワーアップ版、ひらたく言えばスーパーコンボのような技を使うことが出来る。

このとき、オーブを1つ消費する。このミスティックブレイクは特に属性に関係なく、どの属性のオーブでも同じ効果が得られる。

このミスティックブレイクに関しては、各キャラクターの必殺技になるので、ここでは深くは触れないが、これまたキャラごとに性能に差があるので、重要だ。



ミスティックオーブのもう一つの使い方、ミスティックブレイクだ。

属性を使い分けて有効にオーブを使おう

ミスティックオーブは、一度に3つまでストックすることが可能。溜めたオーブをどこで使うか?どの属性のオーブを使うか?そして、ミスティックマジック、ミスティックブレイクのどちらで使うか?時と場所、そして相手の属性によって、オーブを使い分けていくことが、ミスティックオーブを使いこなしていくことである。

最も効果的なオーブの使い方を考えて使っていこう。

全武器、全技を覚える為に…

VSポイント

担当：MVP

10個の隠し武器や隠し技を入手または覚える為の条件として必要な「VSポイント」。いったいVSポイントとは何なのか？どうやればポイントが稼げるのか？

10個の隠し武器や隠し技を入手または覚える為の条件として必要な「VSポイント」。いったいVSポイントとは何なのか?どうやればポイントが稼げるのか?

ここではVSポイントについてくわしく説明するぞ!!

VSポイントとは何か?

まずはVSポイントとは何かというのを説明しよう。

これはわかりやすく言えば「対戦経験値」である。

すなわち、対戦において勝利者に与えられる経験値のようなものだ。これは通常の1人用のプレイで獲得していく経験値（点数）とは別のものである。くれぐれもとり違わないように。

この2つの経験値、実はパスワードに記録されるものとされないものとに分けられる。1人用のものは記録されないが、VSポイントは記録されている。従って1回でも対戦したら毎回必ずパスワードをとっておいたほうがいい。ちりも積もれば…ということだ。実際、VSポイントというのは10ポイントが最低の数字で、よほどのことがないかぎりそれほど一気に溜まるものではないのでこまめにパスワードをとっておかないと損をしてしまうぞ。



これがVSポイントだ。こまめにパスワードをとるのが重要。

何故必要なのか

VSポイントは何故あるのか。これは先程書いたとおり隠し武器や隠し技を取得する為だ。しかも、その武器や隠し技を覚えるLVになる前までに決められたVSポイントを溜めておかないといけない。すなわちLV32になってから溜め始めたのでは遅いということ。自分の覚えた技を取得できるLVになる前にきちんとVSポイントを溜めておこう。そうしないと二度と覚えられなくなってしまうぞ。注意すべし。

各キャラのチャンスは1度きりの隠し技、武器を表にしたので参考にしてほしい。

VSポイント算出法

対戦の勝者に与えられるVSポイント、これの計算法を説明しよう。

自分の体力ゲージの上にある称号、これが大きく関わってくる。この称号は、対CPU戦においての称号と、対戦時の勝ち抜いた人数による称号つまり対戦用称号の2つで構成されている称号なのだ。

例えばM・T-W-I-T-C-Hとなっているのならば10人以上勝ち抜いたLV6のタバサということ。

さて、この2つの称号にはあらかじめポイントが設定されている。その2つのポイントを合計したものがそのプレイヤーの持ち点となる。

あとは勝った側から負けた側の持ち点をを引き、残ったポイントが勝った側にVSポイントとして加算されるわけである。

一応ここで対戦前にハンディキャップをつけていた場合、その差を10倍したものが引かれるが、この数字はあまり影響してはこないだろう。何故ならばVSポイントハンデをつけるくらいのLV差があるならばVSポイントも多量になるからである。

最後に算出されたポイントが0以下の場合は10ポイントもらえる。要するに最低でも10ポイントは入手できるわけだ。

今度は例を挙げてみよう。

例えば12人抜きのLV26の人がいたとする。この人にLV3の人が乱入して勝ったとしよう。対戦前のハンディキャップが20あったとすると…

●LV26の人の持ち点

まず12人抜きで100、そしてLV26で500。合計で600ポイント

●LV3の人の持ち点

LV3で30ポイント

これを引き算すると600マイナス30で570ポイント。これに対戦前のハンデ差が20あるので570プラス20（LVの低いほうが勝った為プラスされる）で、590ポイントがLV3の人に加算されるVSポイントとなる。

このように普通に考えるととにかくLVの高い人に乱入していくのが手っとり早いVSポイントの稼ぎ方である。

対戦として楽しむのならすすめはしないが、ただ単に隠し武器や技が目当てで対戦をするのならばなるべく自分よりLVの高い人に乱入するのがいい。でも勝利しないと意味がないぞ!!



LVアップする前に溜め込んでおかないとだめだ!!

●所得チャンスが1度きりの隠し技&武器

キャラ名	技名	LV	VSポイント
レオ	伝説の盾	30	3000
	伝説の剣	32	5000
ムクロ	焔旋風	16	1000
	肝破り	28	2000
	羅刹刃	32	3000
タオ	虎空破	22	1000
タバサ	ブレイブピジョン（強化）	19	1500
	チャクラ・ウェーブ（強化）	33	2000
	レヴェリー・ソード（強化）	28	2500

知って置いて損はない！

対戦基礎講座

担当：伊勢猫

基本的なシステムから対戦におけるセオリーをフォロー！
ここを一読してからキャラ別ページを読んでくれ!!

ある者は己の強さを試すために…そしてある者は、新たなる力を得んがためにその場へと赴く…。様々な想いが集約し交錯する約束の地、それがウォーザードの対戦である。

さて、対CPU戦と対戦時では闘い方のセオリーが当然かわってくるが、これ以外にもCPU戦とは違った対戦ならではのゲームシステム的な変更点も色々とある。このページではそういったシステム的な部分から、実際の対戦における基本的な定石について解説していくことにしよう。

手加減無用？

まず、対戦を始める前に決めなければならないのが、お互いのハンディキャップを決める作業。CPU戦とは違い、対戦ではお互いのキャラにレベル差があった場合、レベルに応じた攻撃力＋防御力にハンデをつけることができる。



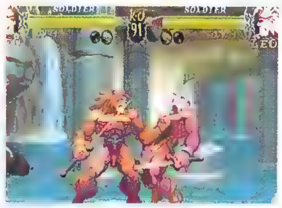
相手の好意は素直に受けよう

お互いに最大4段階の設定が可能で、1段階で攻撃力＋防御力を＋1（あるいは－1）することができ、相手が一切の手心を加えてくれなくてもダメージを半減させることはできる。ちなみに、LV7置きに1段階の選択が可能となる。

1本勝負!?

CPU戦では体力ゲージが2本に分割されていたが、対戦ではこれがわずか半分の1本になってしまう…。

とはいっても対戦時はすべての攻撃に対して補正がかかっているので、一回の連続技で即死…なんてこともないのでご心配なく。しかし、逆を返せば対戦時は相手にそれだけダメージを与えずらい…ということにもなるぞ!!



対戦時は体力ゲージが1本になるが、ダメージも低い…。

ハズレなし!!

対CPU戦で宝箱からオーブが欲しいのに、お金や食べ物が出てしまった…なんて人は少なくないはず。そんな人には朗報！対戦ではそんなハズレはありません!!とはいっても、食べ物による体力回復もできませんので、油断なさらぬように…。



宝箱の中身はすべてオーブだ！相手に渡さないようにしろ!!

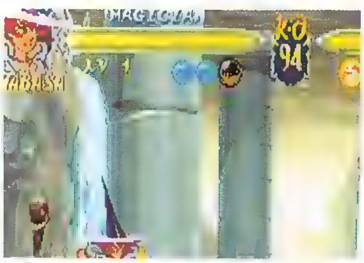
オーブ重視！

対CPU戦では経験値稼ぎで非常にお世話になったミスティックオーブだが、対戦でもこれまた非常に使えてお世話になることになる。

基本的に対空技としてであれば雷、氷のミスティックマジック（以下魔法）を使って、連続技に組み込んでいくのであれば風や炎の魔法が○。これ以外では、毒の魔法単体での攻撃力の高さもなかなか侮れないモノがある…。

さて、これらをきちんと使いこなしていくためにもオーブのセレクトは非常に重要だが、対CPU戦のように適当に合わせていては相手のいい的にしかならない…。そこで、対戦中は攻撃を受けないように距離を離してからセレクトするのはもちろんのこと、相手をダウンさせたスキなども狙っていける。こういった攻撃を受けないスキを十分に活用してセレクトしていこう。

また、ラウンドの開始前にもオーブをチェンジすることができるので、忘れずに使いたい種類に合わせるようにしていきたい。



ラウンド開始直前でもセレクトは可能だぞ！準備はいいか!!

諸刃の剣…

投げ以外のあらゆる攻撃をガードでき、必殺技などによる攻撃によって体力をケズられない。しかも、アルティメットカウンターといったガードリバーサル攻撃までもできたりといいことずくめなアルティメットガードだが…いざ対戦となるとこれがCPU戦とは少し違ってくる。

たしかに通常ガードよりもはるかに強力なガードなのだが、投げに関しては全くの無防備になってしまう上に、アルティメットガードを失敗した場合には反撃確定の硬直時間が発生してしまう。したがって闇雲に使っていくのではなく、ある程度は考えて使っていく必要がある。

基本的な使いどころとしては多段ヒットしてしまう攻撃に対して使っていく。具体的にはミスティックマジックなどの攻撃が連続して必ずくることが分かっている状況ならば、通常ガードからキャンセルして使っていこう。これ以外では主にガード後に反撃を受けると思った場合がいい。対空としてはリスクがかなり高いので、できるだけ避けること。



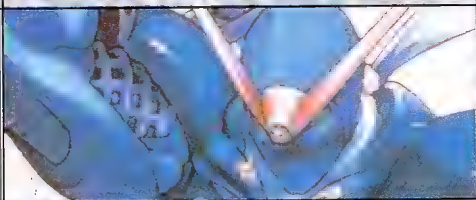
飛び込み攻撃に対してのアルティメットガードはバクチ…。

実は使える？

空中ではアルティメットガードができなかったりと、一見するとリスクは高そうだがウォーザードの空中ガードはかなり使えると思ってもらって間違いない。この空中ガードだが、実は基本的にガードできない攻撃がない。例外的に空中でガードできない攻撃は、タオの炎龍脚、超炎龍脚の出がかりとタバサのトライシクル・エッジ、各種大Pの出がかりとがそれとなる。

また、気になる対空ミスティックマジックによる連続ガード時に関しても、体力をケズられはするが余程ぎりぎりまで引きつけでもしない限りはガードクラックが発生することはない。

このため、相手がタオやタバサでない限りは空中ガードを使用することで、本来あるべき飛び込み攻撃時のリスクをほとんどなくすことが可能。さらに、投げと飛び込み攻撃とでこちらからは相手に対して2択攻撃を迫れるので、使っていかない手はない。相手がアルティメットガードを対空として頻繁に使ってくるようなら投げを狙って問題なし。





ウォーザード

characters

プレイヤーキャラクター紹介







パンチボタン
カラー

キックボタン
カラー



レオ
LEO

STORY

グリーディア侯国の王、レオは常に王道をもって国を治め、臣下のみならず国民からも絶大なる信頼と尊敬を一身に集める真の名君であった。

しかし1999年のある日、突如として現れた正体不明の軍勢が、この平和な侯国に攻め入ったのである。国王レオもみずから剣を取り、獅子奮迅の活躍をみせるが、敵は圧倒的な兵力の差で国軍を包囲。臣民を盾にとられ、降伏を余儀なくされたのである。そして彼らの前に屈したレオを待ち受けていたのは死よりも残酷な報復だった。

あろうことか敵は人を獣に変え、やがてはいきたまま畜生道に落ちてゆくという呪いをレオにかけたのである。母国を追われ、心身ともに次第に獣と化してゆくレオ。また、王を慕って城から逃げおおせた三賢者とその弟子たちは、自らの命と引き替えに、獣の呪いを解こうと試みる。

だが無情にも敵の術は強力で、躯は半獣半人、人としての心も全てを取り戻すには至らなかったのである。而してその身代わりに果てた命、百と三。

高すぎる代償を払い、ようやくレオは己を取り戻し自分のなすべき事を思い出す。
「我、行くは王道、討つべきは魔道の軍勢也！」
「復讐」の二文字を胸に「獅子王」レオの旅が今始まる。



From Staff

復讐に燃える中年はカプコン格闘の華（?）」！使って下さい。

見ていてくれたか、我が友たちよ！



登場デモ







LEO

フルネーム：レオ
出身地：グリーディア
年齢：35歳
身長：218cm
体重：125kg
血液型：B型

小パンチ

ジャンプ：フィズグライド


攻撃力 20
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

立ち：バーティカルセヴァー


攻撃力 22
キャンセル 必殺技、MB
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

しゃがみ：ホライゾナルセヴァー


攻撃力 22
キャンセル 必殺技、MB
ガード方向 空中、しゃがみ

中パンチ

ジャンプ：プロトリュードチップ


攻撃力 22
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

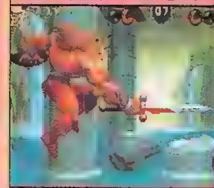
立ち：ソードブレイカー


攻撃力 24
キャンセル MB
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

しゃがみ：アーチカンパルジョン


攻撃力 16, 16
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

大パンチ

ジャンプ：ブルートスイング


攻撃力 26
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

立ち：ロアスイング


攻撃力 26
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

しゃがみ：ライジングブレイド


攻撃力 26,18
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

小キック

ジャンプ：グライドスラッシュ


攻撃力 18
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

立ち：ビーストニー


攻撃力 18
キャンセル 必殺技、MB
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

しゃがみ：ソードタスク


攻撃力 18
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

中キック

ジャンプ：カーリッジモナーク


攻撃力 22
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

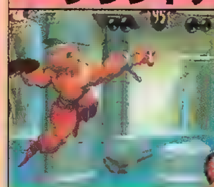
立ち：ビーストキック


攻撃力 22
キャンセル 必殺技、MB
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

しゃがみ：ファングペネトレイト


攻撃力 20
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

大キック

ジャンプ：グランドアセイル


攻撃力 26,24
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

立ち：ビーストストライド


攻撃力 26
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

しゃがみ：アンクルフラクチュア


攻撃力 24
キャンセル 不可
ガード方向 空中、しゃがみ

通常技

レオの技は、基本的に大振りな技が多いので、使える技を知って、効果的に技を選んで使っていきたい。

また、タオやムクロのようなチェーンコンボはなく、すべて単発なので、これにも注意したい。

重要なのは、キャンセル出来るか出来ないかで、キャンセル出来る通常技を覚えて、効果的にキャンセル必殺技を使っていくのが、レオの技を使いこなすポイントとなる。

●しゃがみ大パンチ

レオの唯一の浮かせ技。であり、CPU戦でとても重要な技。キャンセルはかからないが、浮かせてからの攻撃がいろいろと出来るので、工夫して使えば使える技だ。

体の大きな敵（金剛など）は、この技単体では浮かせられないので注意しよう。

●立ち小パンチ

キャンセルのかかる通常技で使い勝手の良いものがこれだ。

この技にキャンセルをかけて、クロノスラッシュやヘラクレスラッシュ、またはガイアドライバー、ギガスドライバーなどにつなげていくと、連続技に出来るぞ。

●ジャンプ小キック

ジャンプからめくり攻撃を仕掛けるときに有効なのが、このジャンプ小キックだ。

ほとんどの場合にめくれる。

特殊技

特殊技で有効なのは、フェイスアポロンとイカロスダイブの２つ。どちらの技も、基本的にはボーナスステージにおいて有効な攻撃となる。フェイスアポロンは、ジャンプして上方の相手を攻撃するもので、逆にイカロスダイブは、ジャンプして下のほうの相手を攻撃する。スーパージャンプから狙っていこう。

フェイスアポロン

ジャンプ中に⬆＋中Ⓟ



攻撃値	22
キャンセル	不可
ガード方向	空中、立ち

イカロスダイブ

ジャンプ中に⬇＋中Ⓚ



攻撃値	24,22
キャンセル	不可
ガード方向	空中、立ち

オリオンヴァールト

ジャンプ中に⬇＋大Ⓚ

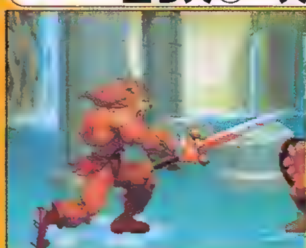


攻撃値	24
キャンセル	不可
ガード方向	空中、立ち

特殊技コンビネーション

ロアリバース

立ち大Ⓟ→大Ⓟ



攻撃値	26
キャンセル	不可
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ

リプライバスター

しゃがみ大Ⓚ→大Ⓚ



攻撃値	26
キャンセル	不可
ガード方向	空中、しゃがみ

投げ技

通常投げは２種類あって、そのどちらにも用途に違いがあって面白い。中パンチでの投げは、相手を掴む攻撃で、減りのほうはイマイチ。しかし、この掴みは、掴んだあとに、相手に魔法で追い打ちすることが出来るので、CPUでは使い勝手がよい。逆に大パンチ投げは、投げ抜けされないので直接ダメージとして有効だ。

フィアースジョウ

⬅or➡＋中Ⓟ

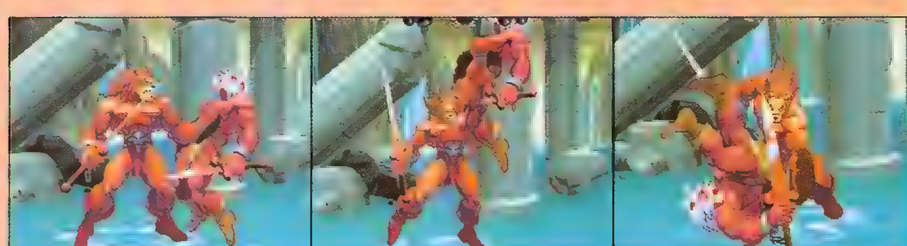
攻撃値：6×3〜7
投げ抜け：可能
投げ受身：不可



ワイルドスラム

⬅or➡＋大Ⓟ

攻撃値：28
投げ抜け：可能
投げ受身：不可



アルティメットカウンター



クロノスリヴェンジ

アルティメットガード中に ←↙↓＋Ⓟ

攻撃値：6

ガード方向：不可

パンチのアルティメットカウンターは、他のキャラクターよりもリーチが長くて使いやすいのが特長だ。しかし、相打ちになりやすいので注意。



アキレスリヴェンジ

アルティメットガード中に ←↙↓＋Ⓚ

攻撃値：24 LV20

ガード方向：不可

キックのカウンターは、レオのレベルが20を越えると覚えることが出来る。こちらのほうは、当てると相手をダウンさせることが出来る優れものだ。

アルティメットガード

ゼウスパスチャー



ⓅⓀ同時押し

ヘリオスパイル

相手のダウン中に↑＋Ⓚ

攻撃値：18



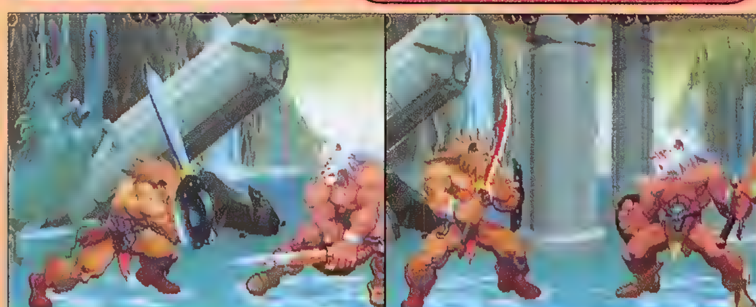
追い打ち

追い打ちは、出るのが速くて相手の元に跳んでいく。ダウンを奪ったらほとんどの時に狙える。魔法攻撃のあとは必ず入れよう。

ノーマル剣	青銅の剣（レベル3で入手）
	鋼の剣（レベル10で入手）
	ダイヤの剣（レベル19で入手）
	伝説の剣（レベル32vsポイント5000で入手）
盾	木の盾（レベル3で入手）
	鋼の盾（レベル3で入手）
	ダイヤの盾（レベル3で入手）
	伝説の盾（レベル32vsポイント3000で入手）
属性剣	炎の剣（レベル16以上、ボーナスゲームで入手）
	氷の剣（レベル16以上、ボーナスゲームで入手）
	雷の剣（レベル16以上、ボーナスゲームで入手）
斧	魔人の斧（レベル28以上、ボーナスゲームで入手）

武器持ち換え

↓↙←＋Ⓚ



条件付きの特殊武器を入手したときに、通常の剣から持ちかえるコマンド。

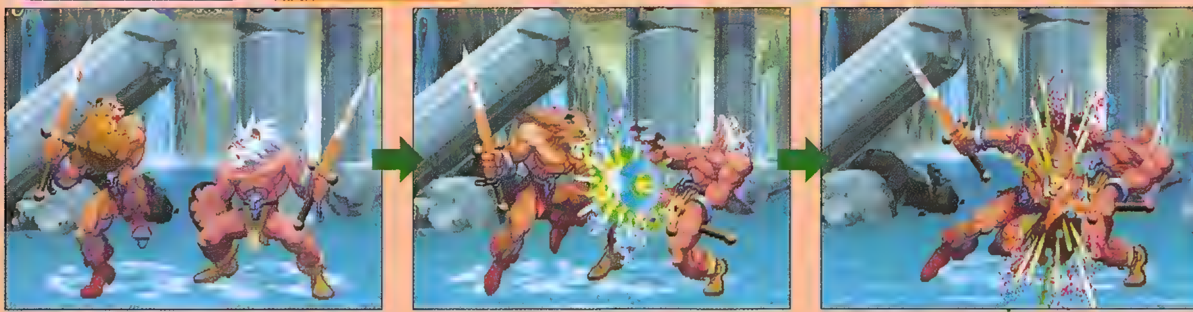
表の補足として、属性剣は、3種類あるうちの2本まで持つことが出来る。属性剣は、レオのレベル16以上で、3面のセクメトを残タイム80秒以上で倒し、そのトドメの攻撃を、欲しい剣の属性の魔法でトドメを刺すことが条件だ。魔人の斧の場合は、レオのレベルが28以上で、3面のセクメトを、レオの体力16ドット以下、残タイム100秒以上でトドメを刺すのが条件だ。（ただし炎、氷、雷の剣はvsポイント1000以上、魔人の斧は5000以上必要）

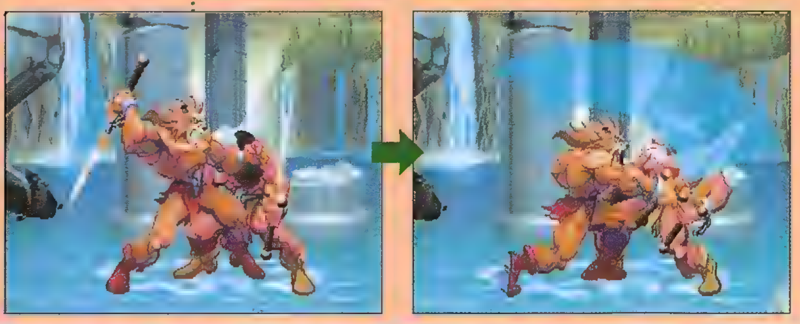
必殺技

クロノス・ラッシュ

↓↘→＋Ⓟ　初期装備

	小	中	[redacted]
攻撃値	26×2	26×3	[redacted]
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		





レオの基本となる必殺技、クロノスラッシュ。始めに体当たりのモーションから、剣を上から振り下ろす技。一応全部当たれば連続ヒットとなるが、当たり方によっては連続ヒットにならず、ガードされてしまう場合があるので注意したい。CPUには有効。

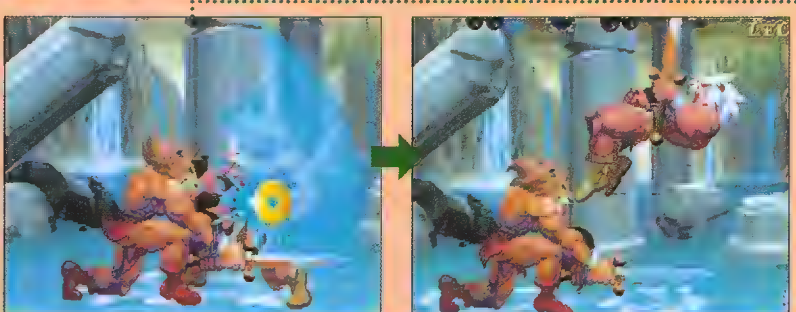
必殺技

マーズ・スラッシュ

→↓↘＋Ⓟ　初期装備

	小	中	[redacted]
攻撃値	22・26		
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		





クロノスラッシュと似ているが、こちらは剣を大きく振り被って、ゆっくりと振り下ろす技。また、こちらのマーズスラッシュは、出かかりのモーションに若干の無敵時間があるぞ。

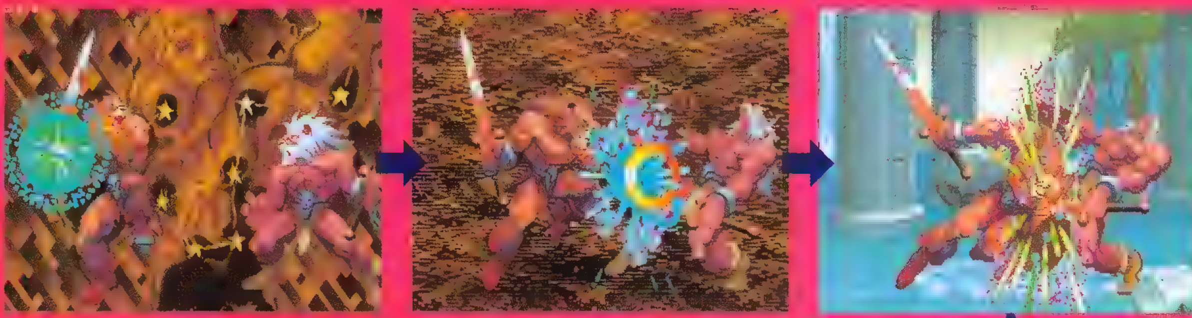
しかし、実際にはこちらはほとんど出番はないかも。

ミスティックブレイク

ヘラクレス・ラッシュ

↓↘→↓↘→+Ⓟ　初期装備

	小	中	
攻撃値	26×7		
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		





レオが始めから持っているミスティックブレイクの、ヘラクレスラッシュ。モーション自体はクロノスラッシュと同様のものだが、ヒット数が多くなっていて、出かかりに無敵時間が存在している。対戦においては重宝する必殺技。

必殺技

アキレス・ラッシュ

↓↘→+Ⓚ　LV8

	小	中	
攻撃値	26×2	26×3	[illegible]
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		

ただし最後の一撃のみ上段ガード不可

レベル8で修得出来る必殺技。体当たりのモーションから、下段斬りを繰り出す必殺技で、クロノスラッシュの下段バージョンと考えてもらっていいだろう。

やはり、使い方としては、対戦で相手に下段攻撃でガードミスを狙う使い方が良いだろう。



必殺技

ガイア・ドライバー

レバー1回転＋Ⓟ　LV31

	小	中	大
攻撃値	36	42	46
ガード方向	不可		

レベル31で修得する必殺技で、相手を掴んで舞い上がり、空中パイルドライバーを仕掛ける必殺技。この技の特徴は、通常技からキャンセルして掴みにいける技であるということで、立ち小パンチからキャンセルして掴むと、相手は逃げれない。



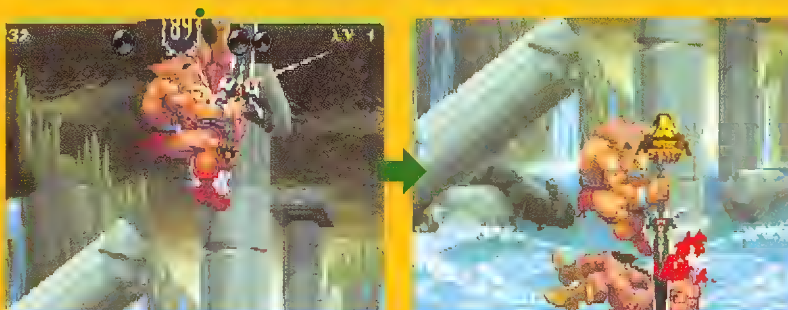
ミスティックブレイク

ギガス・ドライバー

レバー2回転＋Ⓟ　LV31

	小	中	大
攻撃値	22+36+46		
ガード方向	不可		





これもレベル31にて修得できる技で、レオ２つめのミスティックブレイク。要するにガイアドライバーのスペシャル版だ。この技の出かかりには無敵があり、敵の技が出ていても吸い込んでしまうので、使い方次第で強力な武器になるぞ。こちらもキャンセルして掴むことが可能。



パンチボタン
カラー



キックボタン
カラー

ムクロ

MUKURO

STORY

時は１９９９年、４００年もの永きにわたり、鎖国政策を貫いてきた独立国家ジパング。
トクガワ幕府が統治するこの国に、四隻の”黒船”が飛来した。　かねてから攘夷論を唱える時の将軍ナオスケはこれを侵略行為と見なし、夷狄の脅威に対抗するため幕府成立以来、代々トクガワ家に仕えてきた”お庭番”に黒船阻止の命を下した。　彼らは防諜、暗殺、破壊工作等、裏の任務を遂行する集団で、それぞれが独自の忍法を修得した忍者で構成されているのだ。　構成流派はラモン、ヤギュウ、クラマ、サイガ等、その数四十二にも及ぶと言われている。　むろん流派は違えども「忠」と「義」を重んじる彼らにとって主君の命は絶対である。　しかし羅門一族の頭にして”お庭番”の頭領・ムクロは度を越えた将軍の強攻策に不振を抱き、事の真相を見極めるため、独自に対外情報の収集にあたるのであった…。

From Staff



闇に生まれ、
闇に消える、それが忍



登場デモ



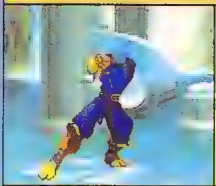
MUKURO

フルネーム：ムクロ（骸
出身地：ジパング
年齢：28歳
身長：178cm
体重：65kg
血液型：A型

小パンチ

ジャンプ　櫓降ろし(やぐらおろし)


攻撃力 10 / キャンセル 不可 / ガード方向 空中、立ち

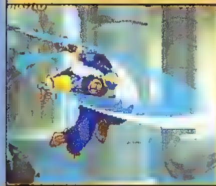
立ち　紗裂き(うすぎぬざき)


攻撃力 10 / キャンセル 連打、MB、必殺技 / ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

しゃがみ　鳩尾撃ち(みずおちうち)


攻撃力 10 / キャンセル 連打、MB、必殺技 / ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

中パンチ

ジャンプ　野太刀薙ぎ(のだちなぎ)


攻撃力 22 / キャンセル 不可 / ガード方向 空中、立ち

立ち　帷子裂き(かたびらざき)


攻撃力 22 / キャンセル MB / ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

しゃがみ　水面月割り(みなもづきわり)


攻撃力 14+12 / キャンセル 不可 / ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

大パンチ

ジャンプ　鎌首大蛇(かまくびおろち)


攻撃力 26 / キャンセル 不可 / ガード方向 空中、立ち

立ち　鋼大蛇(くろがねおろち)


攻撃力 26 / キャンセル 不可 / ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

しゃがみ　地走り大蛇(ちばしりおろち)


攻撃力 26 / キャンセル 不可 / ガード方向 空中、しゃがみ

小キック

ジャンプ　頼陀蹴り(らいだげり)


攻撃力 10 / キャンセル 不可 / ガード方向 空中、立ち

立ち　馬酔木折り(あびしおり)


攻撃力 10 / キャンセル 連打、MB、必殺技 / ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

しゃがみ　踵香車(きびすきょうしゃ)


攻撃力 10 / キャンセル 連打、MB、必殺技 / ガード方向 空中、しゃがみ

中キック

ジャンプ　鯱漁りし(しゃちすなどり)


攻撃力 20+16 / キャンセル 不可 / ガード方向 空中、立ち

立ち　磯馴刈り(そなれがり)


攻撃力 22 / キャンセル MB / ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

しゃがみ　薮払い(やぶばらい)


攻撃力 22 / キャンセル 必殺技、MB / ガード方向 空中、しゃがみ

大キック

ジャンプ　狛犬倒し(こまいぬだおし)


攻撃力 32 / キャンセル 不可 / ガード方向 空中、しゃがみ

立ち　仁王倒し(におうだおし)


攻撃力 32 / キャンセル 不可 / ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

しゃがみ　観音倒し(かんのんだおし)


攻撃力 32 / キャンセル 不可 / ガード方向 空中、しゃがみ

通常技

ムクロにはチェーンコンボがあるので、小攻撃の重要性は非常に高い。

弱攻撃を見るとやはり下段である踵香車が一番使用頻度が高いだろう。その他だとリーチが少し長い立ち小Kの馬酔木折りもなかなか使える。基本的にPのほうよりもKのほうが使える。

中攻撃を見るとそのほとんどが使えるもので、しかも小からのチェーンで使うと非常に効果が高い。

まず筆頭にあがるのが磯馴刈り。相手を浮かせられるのでその後の追いうちが期待できる。

次は薮払い。これはキャンセルで必殺技につなげていくのに使える。

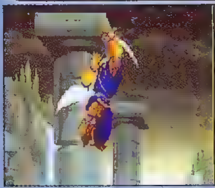
水面月割りも中攻撃のくせにダメージが高いので、大攻撃がやや使いにくいムクロにとってはその代わりに使っていくべき技だ。

大攻撃はリーチの非常に長い大蛇系のものが強そうだ。地走り大蛇はスキは大きいものの下段なので頼りになる。キック系では立ち大Kの仁王倒しが使いやすい当たれば相手が転ぶので、しゃがみよりも立ちのほうが攻撃範囲が広いから仁王倒しのほうがいいだろう。

ジャンプ攻撃は鎌首大蛇と頼陀蹴りが役に立つだろう。前者は遠距離から、後者は跳び込みに使用するといい。

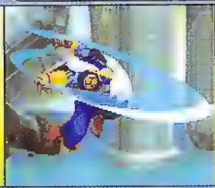
特殊技

千木落とし(ちぎおとし)
ジャンプ中に小Ⓟ



攻撃力 10
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

牡丹落とし(ぼたんおとし)
➡＋中Ⓟ



攻撃力 20
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

木立払い(こだちばらい)
↘＋中Ⓚ



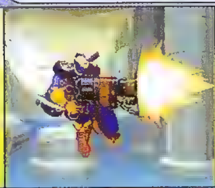
攻撃力 20
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

擬宝珠砕き(ぎぼしくだき)
垂直ジャンプ中に中Ⓚ



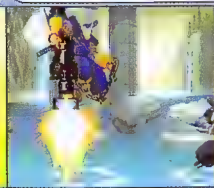
攻撃力 22
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

狛犬倒し(こまいぬだおし)
ジャンプ中に➡＋大Ⓚ



攻撃力 32
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

狛犬倒し(こまいぬだおし)
ジャンプ中に⬇＋大Ⓚ



攻撃力 32
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

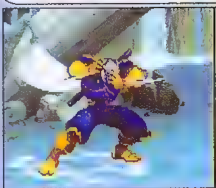
牡丹落としは中段技で使い勝手がよさそうだが、めり込んでしまうと反撃を受けてしまうのでちゃんと距離を見て使おう。

木立払いは立ち中Kよりリーチが短く硬直も長いしダメージも少ないので使いにくい。

狛犬倒しはレバーで3方向に出すことができるが、主に使うのは斜め下だけであろう。

特殊技チェーンコンボ

堂鐘打ち(どうがねうち)
立ちorしゃがみ小Ⓟ→大Ⓟ



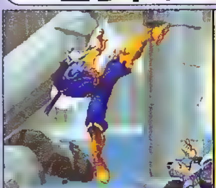
攻撃力 24
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

楽車当て(だんじりあて)
立ちorしゃがみ小Ⓟ→⬇＋大Ⓟ



攻撃力 24
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

燕繰り(つばくらぐり)
立ち中Ⓚ→大Ⓚ



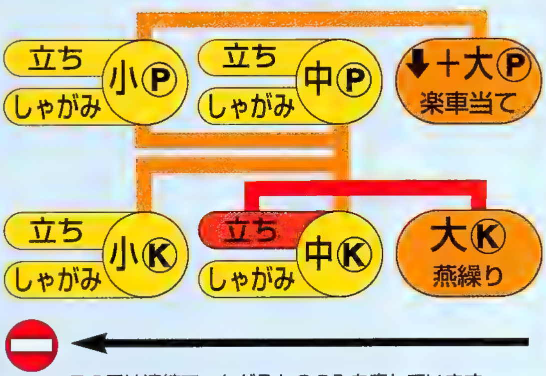
攻撃力 22
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

双首大蛇(ふたくびおろち)
立ち大Ⓟ→大Ⓟ



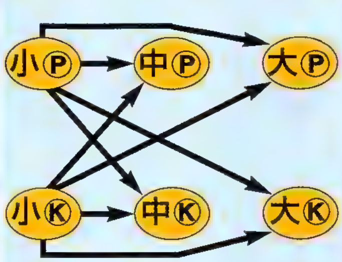
攻撃力 26
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

連続チェーンコンボ



※この図は連続でつながるもののみを表しています。

チェーンコンボ概要図



※連続と不連続を併せています。

ムクロにはチェーンコンボがあり、それは小→中、もしくは小→大の流れであればPKを問わず出していくことができる。唯一の例外が立ち中Kの後の燕繰りで、中→大となっている。燕繰りは小→中→大といけるので非常に使えるものとなっている。

双首大蛇はチェーンコンボと少し違い、大Pの連続入力で出せるものだけで有効度は低いだろう。

また、堂鐘打ちと楽車当ては小Pからしか出せないので注意。楽車当ては最もガード弾き値が高いので使っていきたい。

チェーンコンボは一応小→大でも可能だが、基本的に大で出してもあまり意味のないことが多く、普通は小→中の流れで使っていく。

小攻撃から中段の牡丹落とし、浮かし技の中K、連続技用の薮払いを使っていくのが有効な使い方だ。

アルティメットカウンター

小袖返しは対空性能が高いがリーチがいまいちだ。

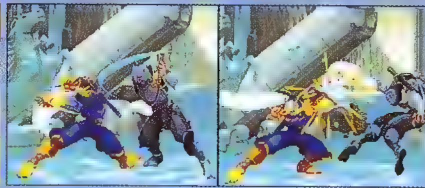
隠し技の肝破りは、ダメージが高くしかもダウンさせられるしリーチも長い。というわけでメインは肝破りでいきたいところだ。

小袖返し（こそでがえし）

アルティメットガード中に ←↙↓＋Ⓟ

攻撃値：6

ガード方向：不可

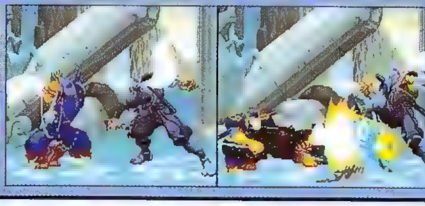


肝破り（きもやぶり）

アルティメットガード中に ←↙↓＋Ⓚ

攻撃値：32　ガード方向：不可

LV28＋VSpts2000



アルティメットガード

ⓅⓀ同時押し



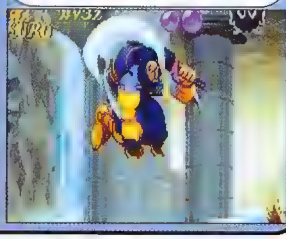
2段ジャンプ

空中で技を出した後は不可能だが、相手の対空技をスカしたりする時に使える。特に対ＣＰＵ戦では役に立つ技である。

LV6

雲隠れ（くもがくれ）

ジャンプ中にレバー↑



追い打ち

ジャンプして苦無を３本投げつける。相手の体の大きさで何本当たるかわからないが、とにかく出しておくべきだろう。

丑三縫い（うしみつぬい）

相手のダウン中に↑＋Ⓚ

攻撃値：16×3



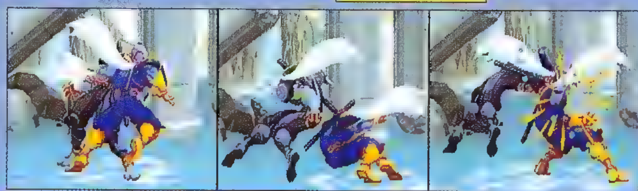
投げ技



修羅風車（しゅらふうしゃ）

←or→＋中Ⓟ

攻撃値：32
投げ抜け：不可
投げ受身：可能



夜叉脅し（やしゃおどし）

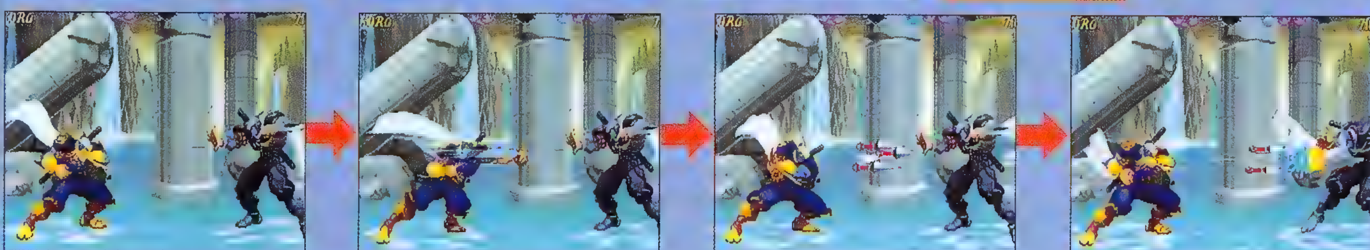
←or→＋大Ⓟ

攻撃値：32
投げ抜け：可能
投げ受身：不可

投げは基本的に中Ｐのほうがおすすめ。その理由は決めた後すぐにミスティックマジックで追いうちができるからだ。

必殺技

一文字（いちもんじ）　↓↘→＋Ⓟ　初期装備



	小	中	大
攻撃値	6×3		
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		

苦無を３本投げつける飛び道具。１本１本にきちんと当たり判定があり、１本消されても残り２本が飛んでいくすぐれものだ。しかし、技の硬直が意外と長く、これを撃ってからダッシュで近づいて…というのはあまり効果的ではない。中距離からの牽制に使うといいだろう。

ムクロ

必殺技

螺旋脚（らせんきゃく）

↓↙←＋Ⓚ

初期装備



	小	中	大
攻撃値	12×2	12×4	12×6
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		

体を回転させ前進しつつ蹴りをぶちかましていく技。はっきりと言ってしまうがこの技はヒットさせた後に相手が転ぶかピヨリ状態にならないと確実に反撃を受けてしまうのだ。というわけでほぼ確実にピヨらせられる時つまり大で十文字をヒットさせた後に連続技で使うのだ。

ミスティックブレイク

十文字（じゅうもんじ）

↓↘→↓↘→＋Ⓟ

初期装備

ムクロのミスティックブレイクは非常に使えるものとなっている。主に使うのは中と大で出した時のもの。

中はホーミングするので追いうちとして使うといいし普通に出していってもいい。

大はヒットすればそこからピヨリを狙えるのでどんどん使っていきたい。

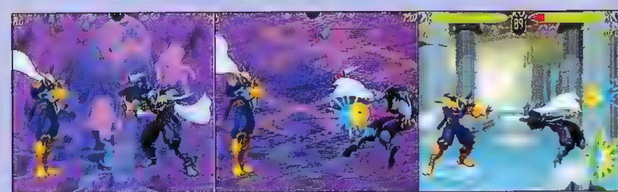
小

攻撃力：14×8
ガード方向：
空中、立ち、しゃがみ



中

攻撃力：16×8
ガード方向：
空中、立ち、しゃがみ



大

攻撃力：16×8
ガード方向：
空中、立ち、しゃがみ



必殺技

旋風（つむじ）

←↓↙＋Ⓟ

LV 3



	小	中	大
攻撃値	6		
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		

口から小さい竜巻のような風を発生させる技で、くらった相手をしびれさせることができる。ただし技の出が若干遅く連続技としては無理。

しびれている間は何でもやりたいほうだいだが、唯一もう１度旋風でしびれさせることは無理。当然だね。

必殺技 爆龍昇（ばくりゅうしょう） ➡⬇↘＋Ⓟ LV10



	小	中	
攻撃値	12×3		
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		

炎の苦無を地面に投げつけ、その場所に地面から空に向かって炎を吹き上げる技。弱で出すとムクロのすぐ前に火柱を発生させる。中ならばやや遠くで大だと必ず画面端に発生させるようになっている。技の出が遅いのでやや使いにくいが、ボーナスステージでは頼りになる。

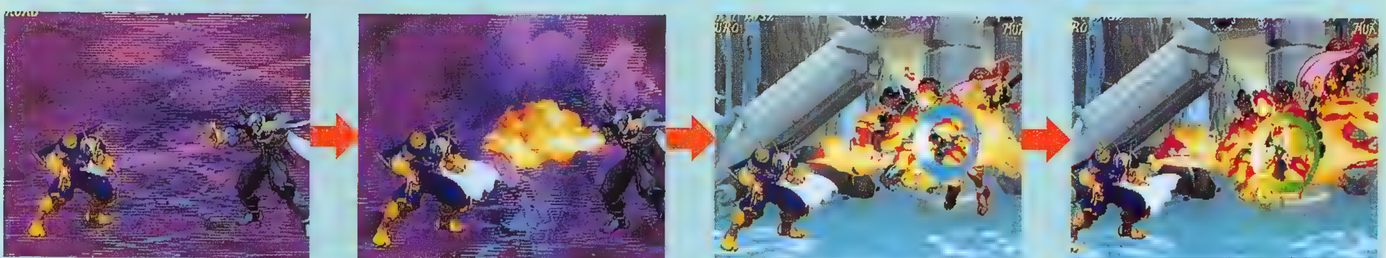
必殺技 閻魔突き（えんまづき） ➡↘⬇↙⬅＋Ⓟ LV14



	小	中	
攻撃値	24		
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		

少しダッシュして相手の心臓めがけてするどい突きを放つ。小中大による違いはダッシュする距離で、弱のほうがダッシュの距離が短い。特筆すべきは、この技でフィニッシュすると相手の心臓を取り出し、それを握りつぶしてしまうのだ。恐い…。

ミスティックブレイク 焔旋風（ほむらつむじ） ⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓟ LV16+VSpts1000



	小	中	
攻撃値	18×5		
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		

旋風の強化版に炎が混じったもの。巨大な炎を吹くこの技は出が速く連続技に使用できる。射程が長くダメージも高いのでどんどん使っていきたい。地上戦の切り札としてかなり信頼のおけるものとなるだろう。ただし無敵時間が短いから対空としてはあまり使えないので注意。

必殺技　蜻蛉（かげろう）　←↓↙+Ⓚ（技発動中にⓅで攻撃）　LV19



	小	中	大
攻撃値	24		
ガード方向	空中、立ち		

忍者といえば分身というのが象徴で、この技がそれにあたる。まず３つに分身して地上、ジャンプスーパージャンプの軌道で３体がいっせいに相手に向かって移動する。この時にパンチボタンを押すと中段技をくり出すのである。本体は小中大の順で下からとなっている。

必殺技　空蝉（うつせみ）　→↓↘+Ⓚ　LV25



	小	中	大
攻撃値	――――		
ガード方向	――――		

「ふっ」と姿を消し、相手の上空に出現する技。この技はコマンド入力完成から無敵となるために非常に心強いものとなっている。また、落下中に技を出せるのも大きい。出現位置は弱ならば相手の前斜め上、中なら真上、大ならば相手の後方斜め上となっている。

必殺技　羅刹刀（らせつじん）　←↙↓↘→+Ⓚ　LV32+VSpts3000



	小	中	大
攻撃値	28+26+10	28+26+10×2	28+26+10×3
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		

す早く斬り上げ→斬り降ろしの行動をとりその勢いで衝撃波を地面に起こし進ませる。

見た目が超かっこよくしかもダメージも高いので是非使ってほしい技である。ただ、技のスキが大きいので多用は禁物だ。



パンチボタン
カラー



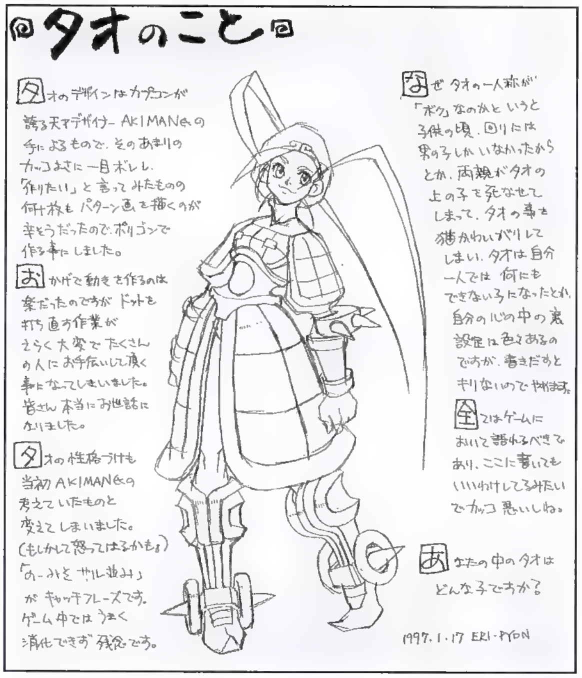
キックボタン
カラー



STORY

　最新の魔封武具と、独自に編み出された格闘術で西方に栄えてきた戦闘国家ゴラ。
それ故、常に有事に備えるこの国には軍学や剣術、槍術、棒術といった各分野における精鋭部隊が存在し、それらの一員に選ばれる事はゴラの民にとって”最高の栄誉”として位置づけられている。
　その中の一つ”風舞（フォンウー）”は特に格闘に優れた者、しかも女性だけで構成された精鋭部隊である。その一員となる”最高の栄誉”をわずか１３歳にして手にした者がいた。少女の名前はタオ。生まれながらにして備わった格技の才と、足甲に封じた火炎輪を武器に各地の武術大会に出場、そのことごとくを制覇したという。タオ本人は特に闘いを好む訳ではないが、ただ勝つと皆に誉めてもらえる事がうれしく、またそうしたゴラの民の気質が彼女の才能を育んだと言えよう。
　そんな殺伐としつつも牧歌的な日々が続く中、またしても優勝を手に、タオは喜び勇んで帰り道を急いでいた。そこで彼女が目にした光景は無惨に焼き払われた故郷の村であった。親しかった仲間の姿も見当たらない。ただ訳も分からず悲しみに暮れる彼女の前に、巨きな影が舞い降りてくるのをタオは感じていた。

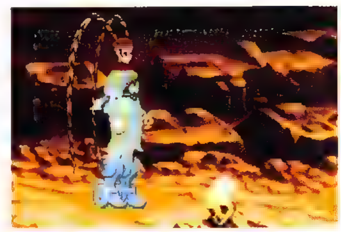
From Staff



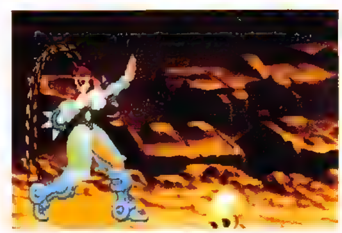
ボクの勝ちィーっ!!!



登場デモ



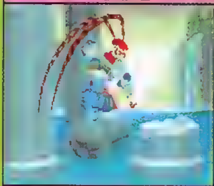




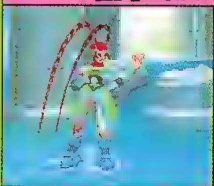
TAO

フルネーム：タオ（桃）
出身地：ゴラ
年齢：13歳
身長：151cm
体重：39kg
血液型：O型

小パンチ

降拳（こうけん）


攻撃力 8
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

往掌（おうしょう）


攻撃力 8
キャンセル 連打、MB、必殺技
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

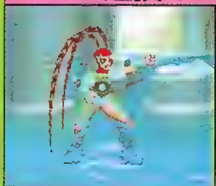
肘刺（ちゅうし）


攻撃力 8
キャンセル 連打、MB、必殺技
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

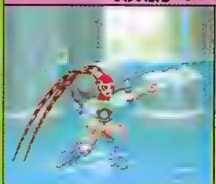
中パンチ

降肘（こうちゅう）


攻撃力 14
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

迅撲（じんぼく）


攻撃力 14
キャンセル 必殺技、MB
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

破肋（はろく）


攻撃力 14
キャンセル 必殺技、MB
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

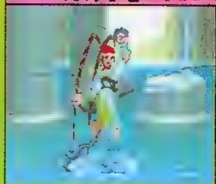
大パンチ

侵降爪（しんこうそう）（ジャンプ）


攻撃力 20
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

双爪叩（そうそうこう）（立ち）


攻撃力 20
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

爪昇撃（そうしょうげき）（しゃがみ）


攻撃力 20+20
キャンセル 必殺技、MB
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

小キック

跳膝（ちょうしつ）


攻撃力 8
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

払脛（ふっけい）


攻撃力 8
キャンセル 必殺技、MB
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

籠脚（ろっきゃく）


攻撃力 8
キャンセル 必殺技、MB
ガード方向 空中、しゃがみ

中キック

渦蹴（かしゅう）


攻撃力 14
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

鋭踝（えいら）


攻撃力 14
キャンセル 必殺技、MB
ガード方向 空中、立ち、しゃがみ

旋踵（せんしょう）


攻撃力 14
キャンセル 必殺技、MB
ガード方向 空中、しゃがみ

大キック

墜双肢（ついそうし）（ジャンプ）


攻撃力 20
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

炎踵斧（えんしょうふ）（立ち）


攻撃力 20
キャンセル 不可
ガード方向 空中、立ち

廻炎踵（かいえんしょう）（しゃがみ）


攻撃力 20
キャンセル 不可
ガード方向 空中、しゃがみ

通常技

武闘家であるタオの通常攻撃は鍛え上げられた己の拳と蹴り技がそのすべて…。小柄な身体から繰り出されるこれらの通常技には、特殊なレバー入力などを必要とするものが比較的少なく、攻撃自体もほかのキャラに比べて見た目にも理解しやすい技が多い。

まずは基本となる立ち状態の通常技から説明していくと、パンチ、キックのいずれも攻撃の発生時間は同じとなっているが、判定の継続と効果時間はキック攻撃のほうが長く、パンチ攻撃よりも必殺技などによるキャンセルをかけやすい。ただし、大攻撃に関してはいかなる方法をもってしてもキャンセルをかけることはできないが、その代わりに中段の攻撃判定となっている。

つづいてはしゃがみ攻撃に関してだが、パンチ系のしゃがみ攻撃は小、中、大のいずれも下段攻撃判定ではないために立ちガードをされてしまうが、爪昇撃（しゃがみ大P）の2段目には相手を浮かせる属性の攻撃判定がある。また、廻炎踵（しゃがみ大K）には炎踵斧とおなじように火炎輪による燃焼効果があり、相手をダウンさせることもできる。

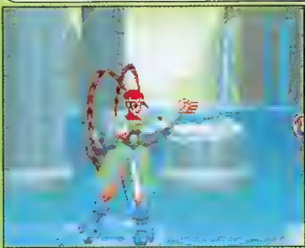
さて、ジャンプ攻撃については基本的にしゃがみガード不可の中段攻撃となっているが、降肘（中P）のみしゃがみガード可能となっている。

タオ

特殊技

復掌（ふくしょう）

立ち小Ⓟ→立ち小Ⓟ



攻撃値	8
キャンセル	連打、MB、必殺技
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ

往掌（立ち小P）のモーション中に、再度小Pを入力することでだせるコンビネーション。ここからチェーンコンボへと繋げることはできない。

討課（とうら）

立ち中Ⓚ→中Ⓚ



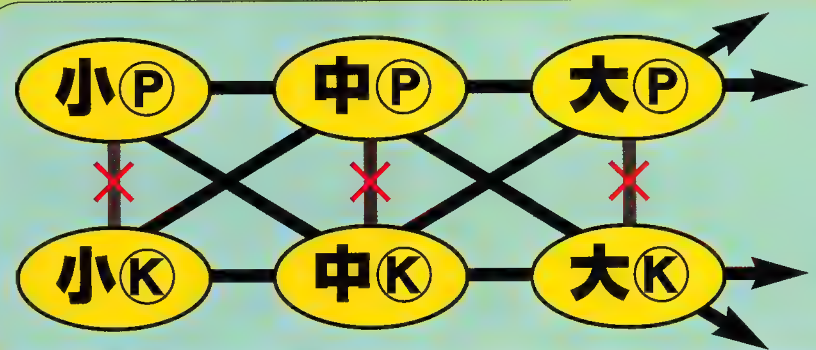
攻撃値	14
キャンセル	MB
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ

鋭課（立ち中K）からの連続入力で出すことができるコンビネーション。チェーンに繋がらなければ、必殺技キャンセルもかけられない通常技。

チェーンコンボ

タオのキャラ特性でもあるチェーンコンボは小→中→大の流れが基本。この法則を守っていれば、PとKが混じっていたり中攻撃を飛ばしても問題はない。しかし、同じ強さの攻撃（小P→小K）や連続入力によるコンビネーションからはチェーンコンボへと繋げることはできない。

また、チェーンだからといって必ずしも連続ヒットするとは限らず、特定の組み合わせでは最後の大攻撃が届かなかったりする場合もある。



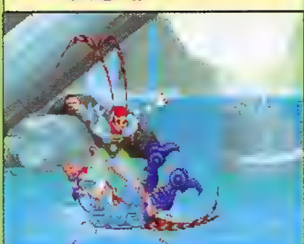
チェーンコンボ概要図

追い打ち

戒踏（かいとう）

相手のダウン中に⬆＋Ⓚ

攻撃値：24



倒れている相手を両足そろえて踏みつける、いわゆる追い打ち攻撃。浮かし技の後であれば安定して決められる。

投げ技

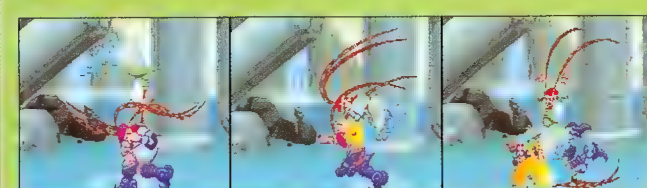


背負い投げの要領でレバーを入れた方向に相手を投げ飛ばす。対CPU戦では投げ抜けができるこの性質を利用しての特殊な錬金術ができる。

捨龍投（しゃりゅうとう）

⬅or➡＋中or大Ⓟ

攻撃値：30
投げ抜け：可能
投げ受身：可能



捕まえた相手の背中に膝蹴りを叩き込む。投げ抜け、受け身ともに取ることができず、投げが決まった後はお互いの位置も入れ代わる性質がある。

磊落腿（らくらくたい）

⬅or➡＋中or大Ⓚ

攻撃値：30
投げ抜け：不可
投げ受身：不可

アルティメットカウンター

鷹空破（おうくうは）

アルティメットガード中に ←↙↓＋Ⓟ

攻撃値：6

ガード方向：不可

掌底を叩き込むカウンター攻撃。リーチが短く、攻撃力も非常に短く使いづらい。

虎空破（こくうは）

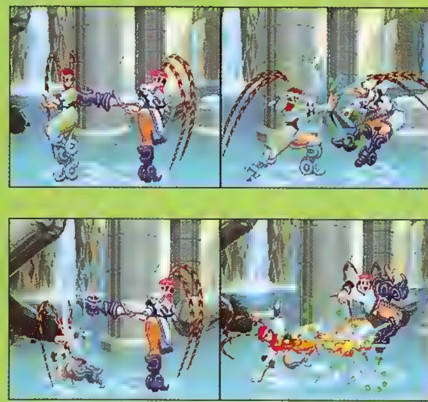
アルティメットガード中に ←↙↓＋Ⓚ

攻撃値：24

ガード方向：不可

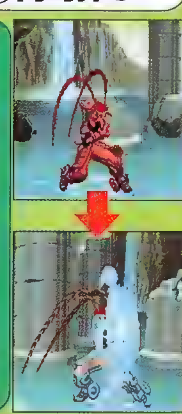
LV22＋VSpts1000

ダウン判定のカウンター攻撃。これを覚えれば鷹空破を使う必要は一切なくなる。



Ⓟ Ⓚ同時押し

アルティメットガード

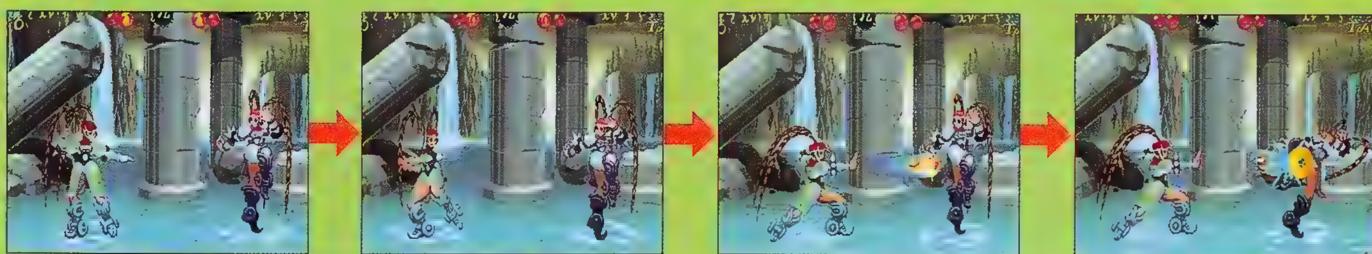


必殺技

空刀拳（くうじんけん）

↓↘→＋Ⓟ

初期装備



	小	中	
攻撃値	24		
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		

体内で練った気を掌底から気弾にして、相手めがけて撃ちだしていく跳び道具系の必殺技。コマンド完成時に押したボタンによって、気弾の飛距離とキャラの硬直時間が段々と長くなっていく。リーチの短いタオにとっては、相手を牽制するのに役立つ非常にありがたい必殺技。

必殺技

炎龍脚（えんりゅうきゃく）

→↓↘＋Ⓚ

初期装備



	小	中	
攻撃値	出かかり24（大26）・14・12		
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		

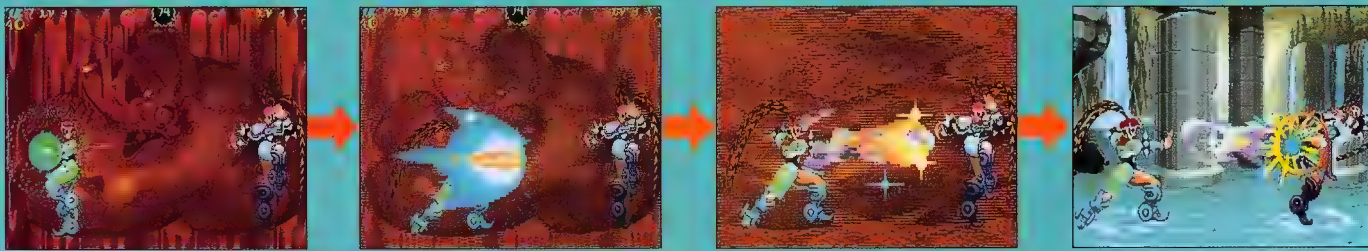
バック転の要領で後方へと跳ねつつ両腕を地面へと着いて、両足の火炎輪から炎を発生させて上昇していく対空必殺技。ボタンによって上昇高度とヒット数が上がり、小は相手に1ヒット、中は2ヒットして大は最大3ヒットする。小炎龍脚→大炎龍脚での空中コンボも可能。

ミスティックブレイク

超空刃拳（ちょうくうじんけん）

↓↘→↓↘→＋Ⓟ

初期装備



	小	中
攻撃値	24×3	
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ	

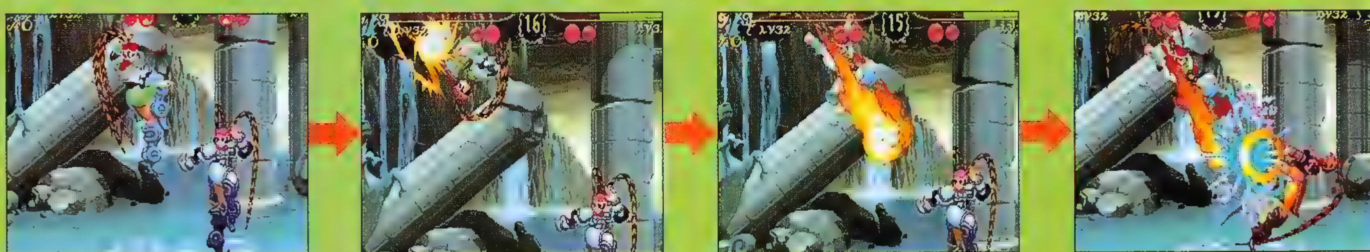
文字通り空刃拳の強化版で、普通よりも大きな気弾を発射する初期装備のミスティックブレイク。攻撃力は通常の空刃拳３発分とあまりパッとしないが、ピヨリ値は８×３ヒットで24と強力な点は見過ごせない。対戦で連続技に組み込んでいけば相手をピヨらせることもできる。

必殺技

紅鶴蹴（こうかくしゅう）

←↓↙＋Ⓚ

LV3



	小	中
攻撃値	24	
ガード方向	空中、立ち	

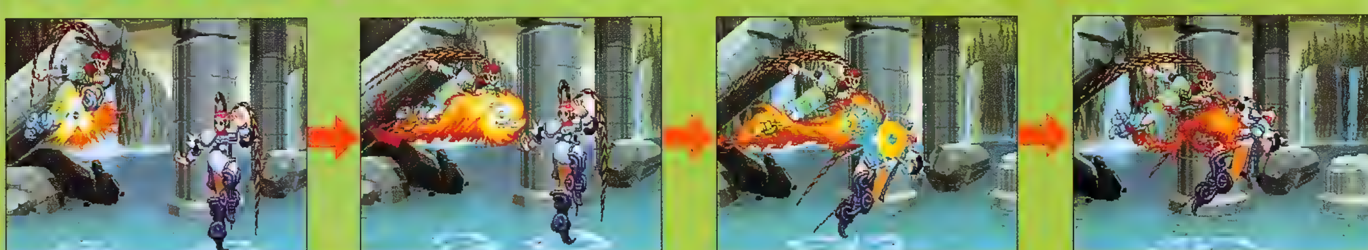
後方へと飛び上がり空中で反転、火炎輪から炎を発生させつつ斜め下方に蹴りつけていく必殺技。降下する蹴りの軌道はボタンの大小で選択することが可能で、小は鋭角の軌道であるのに対して、大は広角にその軌道を変化していく。ヒット時には小攻撃に繋げることもできる。

必殺技

韋駄天（いだてん）

空中で →→

LV10



	小	中
攻撃値	24	
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ	

空中において火炎輪から発した炎の噴射を利用、直線軌道を描いて高速移動するいわゆる空中ダッシュ。地上における通常ダッシュとは異なり、モーションの出がかりに攻撃判定を持っているが、残念ながら一定の高さ以上でなければ空中とはいえども出すことができない。

ミスティックブレイク

超炎龍脚（ちょうえんりゅうきゃく）

⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓚ　LV14

小	中	
攻撃値	24（出がかり）・14・12	
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ	





炎龍脚をさらに強化、ヒット数と上昇高度をＵＰしたミスティックブレイク。最大時には連続８ヒットまでしてくれるが、炎龍脚とは違い攻撃判定の発生モーションと同時に無敵時間が１回途切れてしまう。このため、対空として使った場合には相打ちをすることが非常に多い。

必殺技

弧炎（こえん）

➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓚ　LV19

小	中	
攻撃値	16、8、8、18、22	
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ	





「いくぞっ！」のかけ声をかけつつ走り出して、地上にいる相手に接触した時点で発動、踏みつけ～炎を帯びたサマーソルトといった一連の連続攻撃を繰り出していく。走る距離は小中大と長くなっていくほかに、走っているモーション中は飛び道具を避けることもできる。

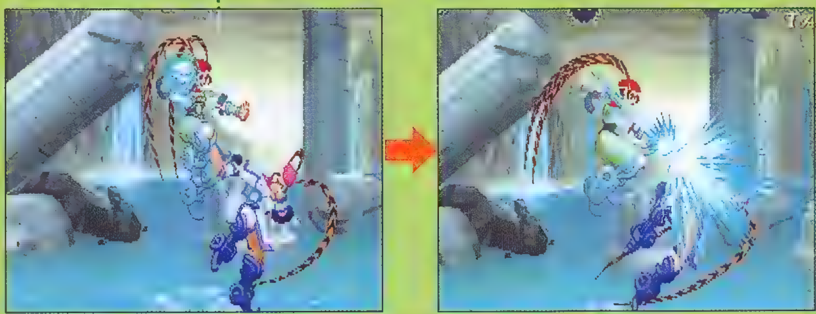
必殺技

空撃掌（くうげきしょう）

➡↘⬇↙⬅＋Ⓟ　LV25

	小	中
攻撃値	26	
ガード方向	ガード不可	





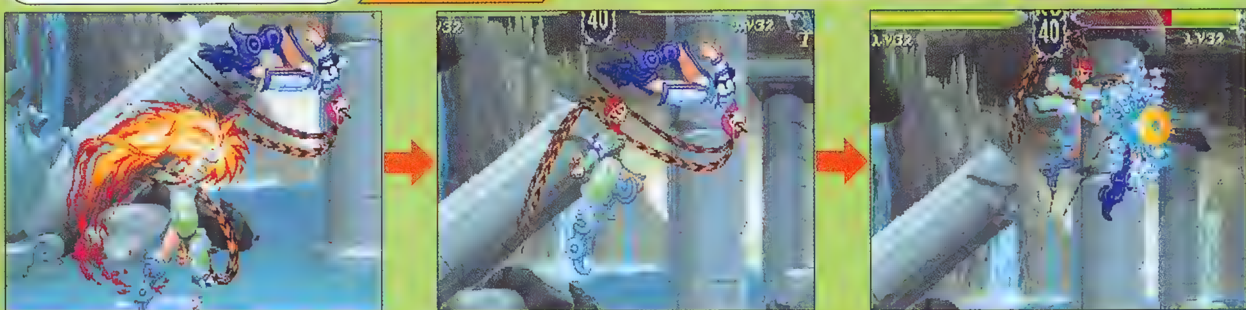
弧炎と同じように「いくぞっ！」のかけ声をかけて走り出すが、こちらは相手の間合いに入ると同時に高いジャンプで相手に取り付き、掌底から浸透勁を叩き込んでいく投げ技となっている。ただし、ジャンプをした後に相手が移動をすると目標を見失い投げ部分は発動しない。

必殺技

天墜牙（てんついが）

レバー1回転＋Ⓟ　LV32

	小	中
攻撃値	14×3・16・30	
ガード方向	ガード不可	





腕を伸ばしてつかみ寄せた相手を、火炎輪で勢いをつけて天高く投げ上げておき、自分もジャンプをして追いかけてから5段の連続技を叩き込む投げ技。投げ間合い自体はかなり広いが、つかみモーション発生までが少し遅いため、連続技には不向きなコマンド投げだといえる。



パンチボタン
カラー



キックボタン
カラー

タバサ

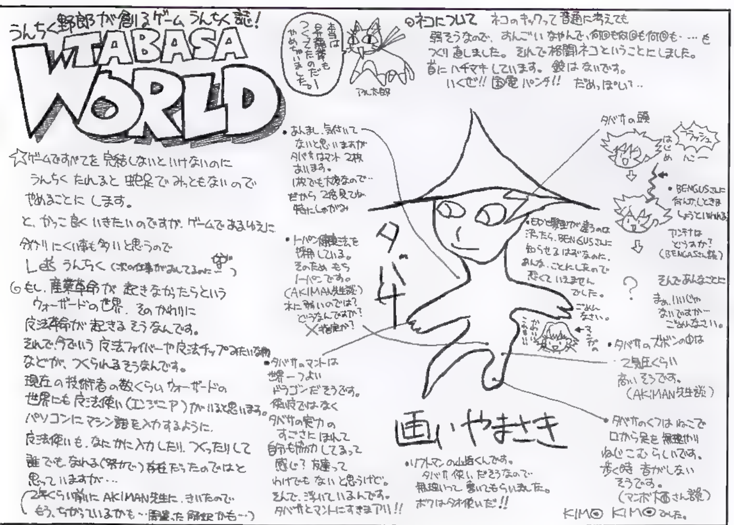
TABASA

STORY

北の地、アイスラーンに「不世出の魔導学者」と噂される少女がいた。
彼女の名はタバサ。 一説にはノーベル魔学賞クラスの学者と同等の実力を持つと言われ、同時に超真理学と超自然仮学をも独学で修得した天才である。”万物の理は全て仮学的に解明できる”という信念のもと、タバサは古代魔法学と近代仮学を融合させた超近代魔学を確立すべく日夜研究に没頭していた。

しかしながら今、彼女はある事柄について強い関心を抱いている最中であった。１９９９年に入って以来、世界各地で異常現象が多発しているが、仮学的見地に立って分析した所、現象発生時に検知される波動は余りにも強力かつ不自然なもので、人為的なものではないかと思われるふしが多々見られたからである。それにこの波動には真理学的に言うところの”邪悪な匂い”がする事も彼女の興味を引いた。　数時間後、持ち前の探求心と学究肌の性格に火がついたのか、自らの仮説の証明と波動の原因究明の為、波動の中心と思われる地点に向かうタバサの姿があった。

From Staff





ではごきげんよう



登場デモ

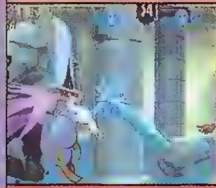


TABASA

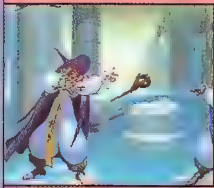
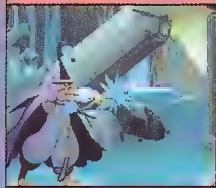
フルネーム：タバサ
出身地：アイスラーン
年齢：19歳
身長：163cm
体重：48kg
血液型：AB型

小パンチ / 中パンチ / 大パンチ

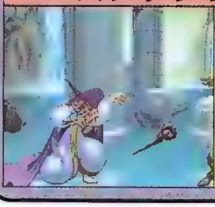
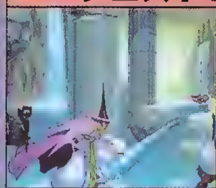
ジャンプ

	小パンチ	中パンチ	大パンチ
技名	プレップワンド	グラシアピラー	アヴァランチェハチェット
画像			
攻撃力	10	20,22	26
キャンセル	不可	不可	不可
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ	空中、立ち、しゃがみ	空中、立ち

立ち

	小パンチ	中パンチ	大パンチ
技名	ポップワンド	アイスピラー	アイシクルエッジ
画像			
攻撃力	10	22	26
キャンセル	必殺技、MB	不可	不可
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ	空中、立ち、しゃがみ	空中、立ち、しゃがみ

しゃがみ

	小パンチ	中パンチ	大パンチ
技名	スナップワンド	フロストピラー	アイスバーグブレイド
画像			
攻撃力	10	22	26
キャンセル	必殺技、MB	不可	不可
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ	空中、しゃがみ	空中、立ち、しゃがみ

小キック / 中キック / 大キック

ジャンプ

	小キック	中キック	大キック
技名	ハシースクラッチ	ロンプエンヴォイ	インロードフォウル
画像			
攻撃力	10	10×4	26
キャンセル	不可	不可	不可
ガード方向	空中、立ち	空中、立ち	空中、立ち、しゃがみ

立ち

	小キック	中キック	大キック
技名	タビースクラッチ	ナウティサーヴァント	レイドウイング
画像			
攻撃力	10	10+12	26
キャンセル	必殺技、MB	MB	不可
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ	空中、立ち、しゃがみ	空中、立ち、しゃがみ

しゃがみ

	小キック	中キック	大キック
技名	フェリンスクラッチ	ミスチーフエランド	アガグプルメイジ
画像			
攻撃力	10	(14,10)+(14,12)	26
キャンセル	不可	不可	不可
ガード方向	空中、しゃがみ	空中、しゃがみ	空中、立ち、しゃがみ

通常技

4キャラの中でも、最も特殊な技を兼ね備えているのがこのタバサ。小パンチボタンで動かすことのできる杖は、遠隔操作できるのがポイント(レベル32ヌール参照)。ボタンを連打することによって、その場に滞空させておくことも可能だ。

強ボタンで行う攻撃は、パンチボタンとキックボタン両方ともボタンを押しっぱなしにしておくことで、特殊な効果を得ることができる。パンチボタンはすぐに放すと氷の刃が出るが、押しっぱなしにしておくと液体の入ったフラスコを放り投げ、そのフラスコをモンスターに当てることも可能だ。氷の刃を出したいときは、フラスコが中を舞っている間に自分の出したい位置でボタンを放せばいい。これは、ジャンプからでもしゃがみ状態からでも行うことができる。キックボタンの場合は、鳩の飛行距離を伸ばす効果がある。

小中キックは、アルとイブンという名の猫で攻撃する。普段は靴に変身しているが、タバサが猫じゃらしをぱたぱたさせると猫に戻る。また、タバサの向いている方向によって、現れる猫が違う。

特に、ボーナスステージではお世話になる猫達だ。

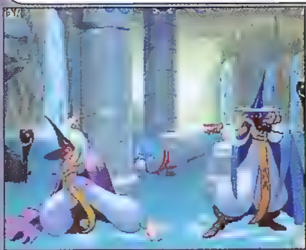
タバサ

特殊技

レバー入れで変化する技は全部で3つ。ハールフラパーとリスティブキトゥンはグラフィックこそ同じであるが、弱は相手をのけぞらせるだけだが、中はモンスターを跳ね上げることができる。ミュースウィープは奇襲をかけるだけでなく、素早く後ろに回ることもできる。ブレイブビジョンとは、ハトが強化されたもの。錐もみして飛んでいくぞ。

ハールフラパー

↘＋小Ⓚ



攻撃値	16
キャンセル	不可
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ

リスティブキトゥン

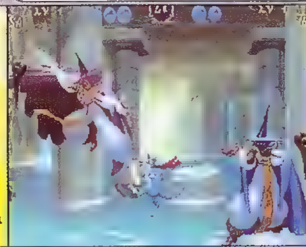
↘＋中Ⓚ



攻撃値	20
キャンセル	不可
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ

ミュースウィープ

スーパージャンプ中に⬇＋小Ⓚ



攻撃値	10
キャンセル	不可
ガード方向	空中、立ち

※スーパージャンプは地上でレバー⬇⬆

ブレイブ・ピジョン

LV19
+VSpts1500



コンビネーション

ポップワンド

立ち小Ⓟ→立ち小Ⓟ



攻撃値	10
キャンセル	MB
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ

スナップワンド

しゃがみ小Ⓟ→しゃがみ小Ⓟ



攻撃値	10
キャンセル	MB
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ

追い打ち

セレスシャルパースー

相手のダウン中に⬆＋Ⓚ

攻撃値：22



見た目はAカウンターとあまりかわりはないが、妖精が一匹、多い。Lソード後は確実に決まる。

投げ

ファンでモンスター達を上空へと舞上げて、落下でダメージを与える。この後タイミング次第で、魔法で追い打ちを加えられる。

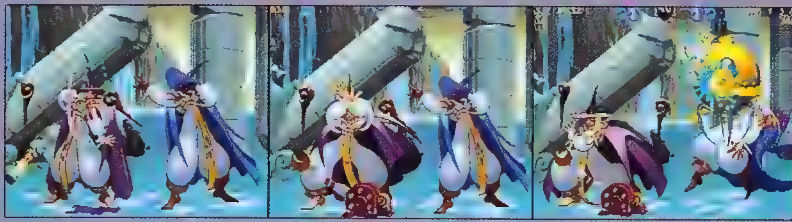
アスセンドプルーフ

⬅or➡＋中or大Ⓟ

攻撃値：28
投げ抜け：可能
投げ受身：不可



アルティメットカウンター



ヴェンジャンスパースー

アルティメットガード中に ←↙↓＋Ⓟ

攻撃値：6

ガード方向：空中、立ち、しゃがみ

刃の付いた分銅を上から落とす。間合いがなかなか広いので、モンスターの攻撃を止めるのに役立つ。

アルティメットガード

ⓅⓀ同時押し



必殺技

チャクラ・ウェーブ

↓↘→＋Ⓟ

初期装備・LV22＋VSpts2000で強化

	小	中	大
攻撃値	初期12、強化後×2		
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		



初期装備 ノーマル弾

LV22＋VSpts2000 強化弾



プレイしている最中は一瞬なのでわかりにくいが、この飛び道具はドラゴンの口から吐き出されたものだ。弾のスピードは強ボタンで出すのが一番速いが、出かかりの隙は弱が一番少ない。連発したいときは、弱ボタンで出すといいだろう。

必殺技

レヴェリー・ソード

→↓↘＋Ⓟ

初期装備・LV28＋VSpts2500で強化

	小	中	大
攻撃値	18＋8×2		
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ		



初期装備 ノーマル弾

LV28＋VSpts2500 強化弾



剣を回転させせつつ上空へ舞い上がる対空系の技。弱から強ボタンにいくに連れて、上昇力が上がっていく。また、ＶＳポイントで強化することができ、強化されると剣が大きくなり、攻撃判定も威力も当然大きくなっている。出かかりに無敵時間あり。

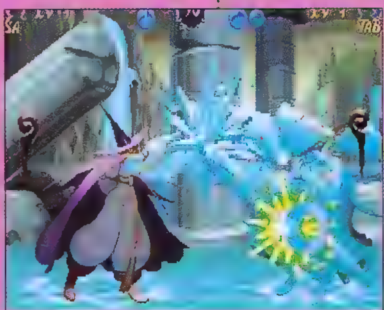
ミスティックブレイク

トライシクル・エッジ

↓↘→↓↘→＋Ⓟ　初期装備

小	中
攻撃値	32・20×3
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ




見た目は、大パンチで出る氷の刃の超強化版といった感じだ。技の質も似ていて、ボタンを押しっぱなしにしておくことで、氷の刃の発生位置を変えることができ、出したいところでボタンを放そう。押しっぱなしのままだと地面にフラスコが落ち、そこで氷の刃が発生。

必殺技

エアチャクラ・ウェーブ

空中で↓↘→＋Ⓟ　LV3（LV22＋VSpts2000で強化）

小	中
攻撃値	12、強化後×2
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ



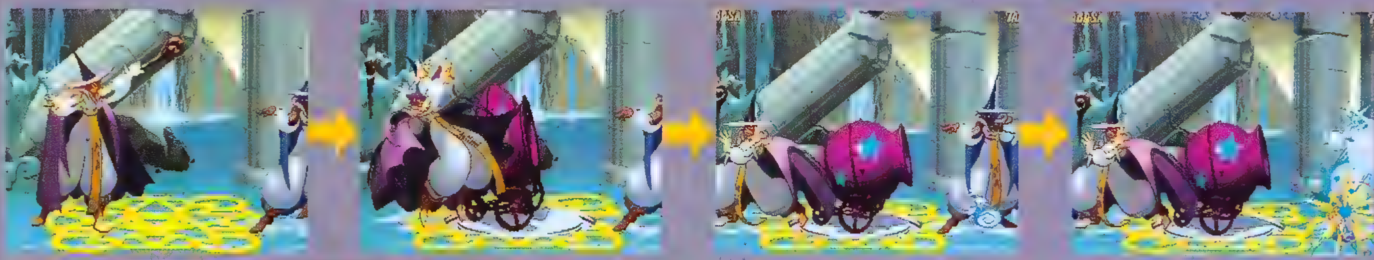



レベルが上がったとき、初めて覚えるのがこのエアチャクラ・ウェーブだ。空中でもチャクラ・ウェーブが撃てるというものだが、性能自体に変わりはない。そして、地上と空中共にＶＳポイントで技が強化され、弾の直径が大きくなると同時に２段攻撃となる。

強化後



必殺技　グラース・カノン　↓↘→＋Ⓚ　LV6



小	中	

攻撃値	6（砲身）32（弾）
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ

魔法陣から大砲を召還し、氷の精を撃ち出す。大砲自体にも攻撃判定があり、氷の精がモンスターにヒットすると氷つかせることができる。ただ、氷の精が発射されるまではほんの少しだけ間があるので、この間に相打ちになる場合もある。地上を走っていくので、下段扱い。

必殺技　フィアンマ・カノン　←↓↙＋Ⓚ　LV10



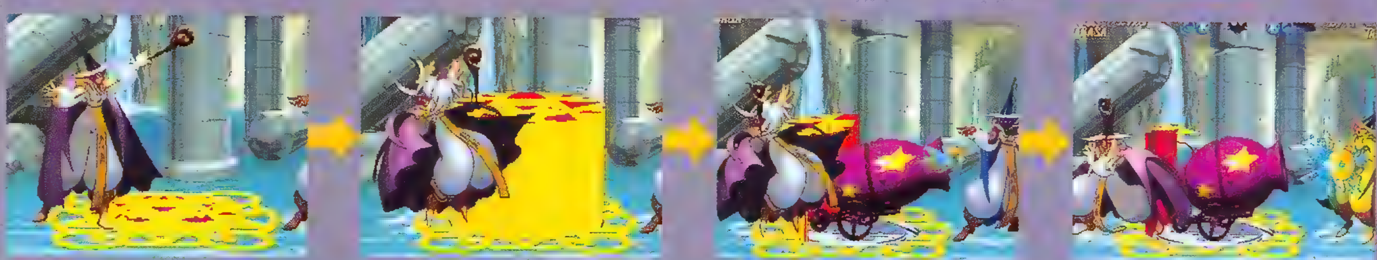
小	中	

攻撃値	6（砲身）32（弾）
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ

大砲を召還するのはグラース・カノンと同じだが、出てくる精霊は炎の属性を持っている。

グラース・カノンよりも火の精の攻撃判定の発生が速く、硬直時間も実は短い。稼ぎを意識しないならば、火に弱いモンスターに使ってみるといい。

必殺技　イレクトロン・カノン　→↓↘＋Ⓚ　LV14

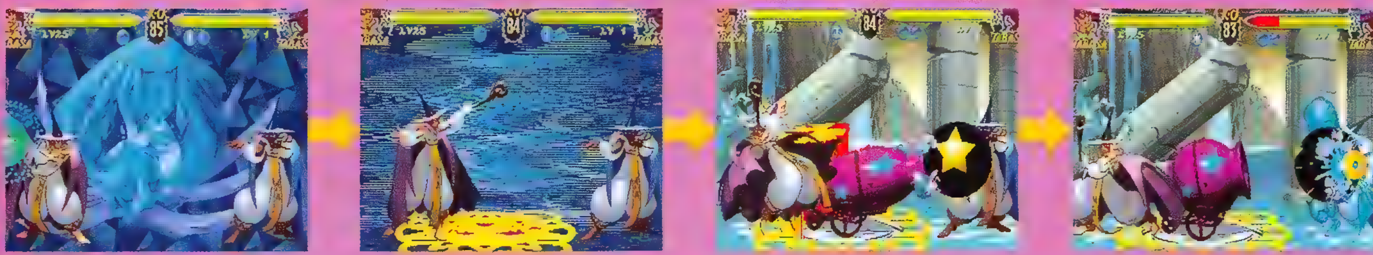


小	中	

攻撃値	6（砲身）32（弾）
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ

氷、炎とくれば、次は雷の精だ。大砲を召還するまでは前の２つと同じだが、近距離間合いで出すと大砲→雷の精が連続ヒットになるのが大きい。また、押すボタンによって精霊の飛距離が変わり、弱だと短く強だと長い。硬直時間も少なめだ。

ミスティックブレイク ハイパー・カノン ↓↘→↓↘→+Ⓚ LV19



小 中

攻撃値	16（砲身）6×6（弾）32+28（精霊）
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ

今度は砲弾そのものを2匹の精霊を従えて発射する。押すボタンによって精霊が変わり、弱は氷、中は炎、強は雷の精となっている。この中で、ダウンを奪えるのは氷のみ。ちなみに、砲弾は消えることなく突き進んでいく。そのかわりと言っては何だが、オーブを消費する。

必殺技 ジャミング・ゴースト →↘↓↙←+Ⓟ LV25



小 中

攻撃値	8（ゴースト）憑依：6
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ

このゴーストが目標に憑依すると、ガードをしている相手に対して時折攻撃を仕掛ける。が、相手が暴れ出すとおののいて遠ざかる。ボタンによる違いは、目標に憑依している時間が小より大のほうが長いというところ。長ければ攻撃する回数も多くなる。

必殺技 デス・フェノメノ →↘↓↙←+Ⓚ LV32



小 中

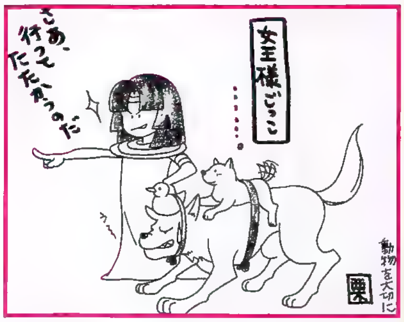
攻撃値	16（ハート）、14×4（爆弾）
ガード方向	空中、立ち、しゃがみ

ガード不能の究極技･･･ではあるが、ハート部分は空中ガード可能。この羽の付いたハートマークが目標にヒットすると猫型風船爆弾に変わり、爆発のカウントダウンが開始される。弱は爆弾が少ないかわりにすぐにカウントが始まり、強はその逆だ。タバサが攻撃を受けるたびに、爆弾の数が減ってしまう。

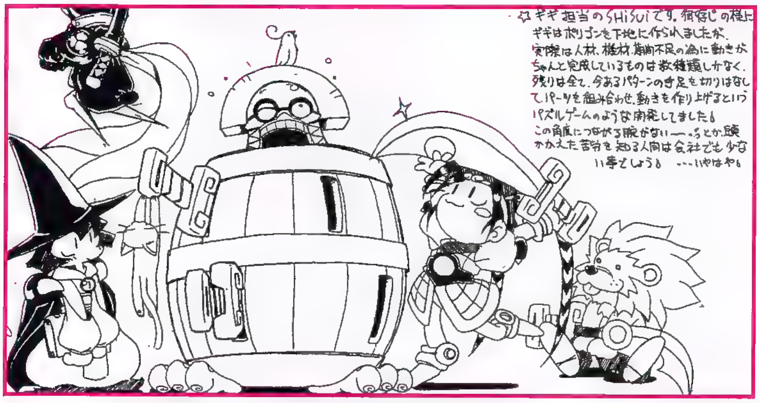
開発者からのメッセージ

第二章
大銀河帝国の襲来

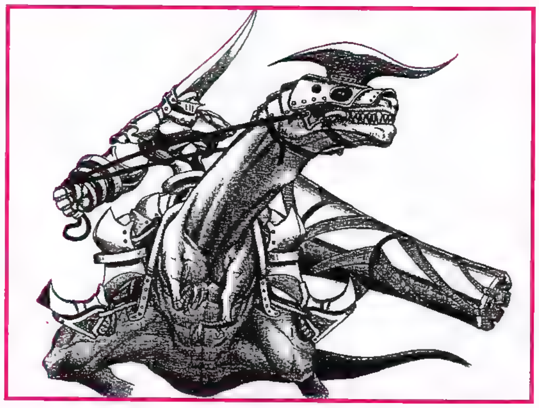
The Message From Divelopper

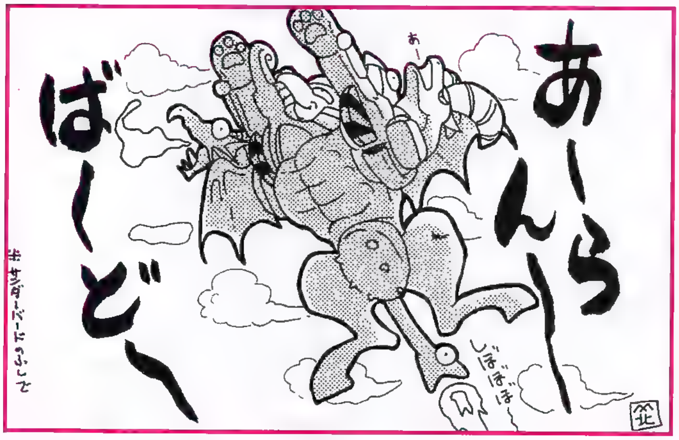


やっぱ、生身の方がいいや。

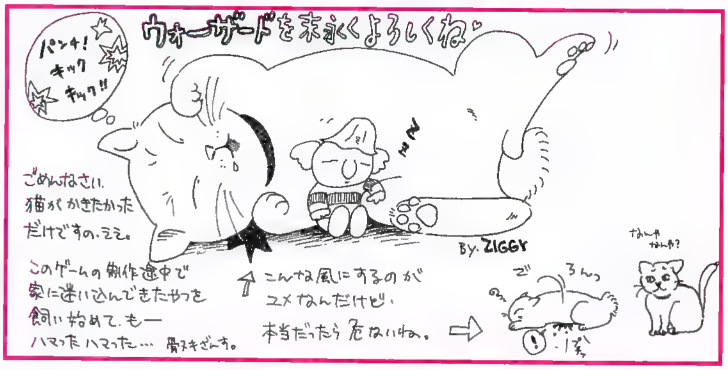


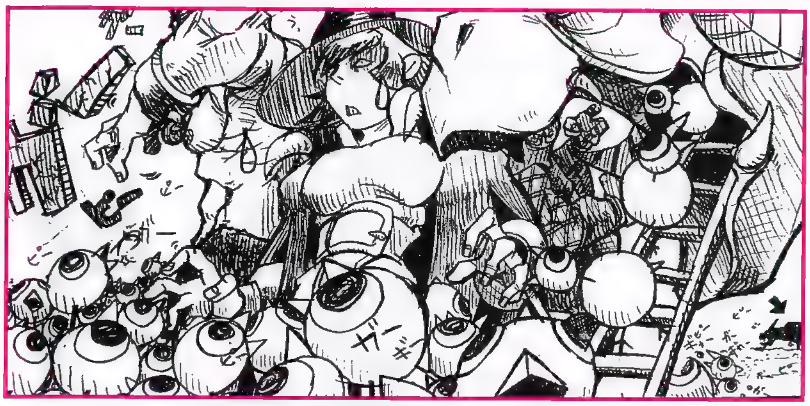
パスワードは覚えておこう！いつか良いことがあるはずだ。





心ゆくまでお楽しみ下さい。

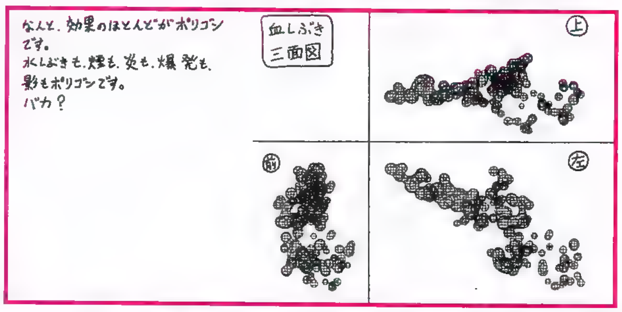




うちも、子ドラゴン作ろうと思ってました。

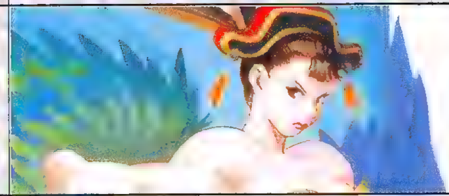


わーい、ヒサビの人間だぁ。（普段は鉄担当）



（柴田）





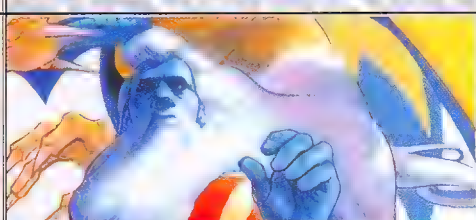




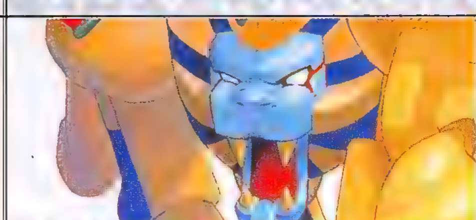
ウォーザード

Monsters

敵モンスター紹介









HAUZER



ハウザー
出身地：グリーディア
種族　：アースドラゴン

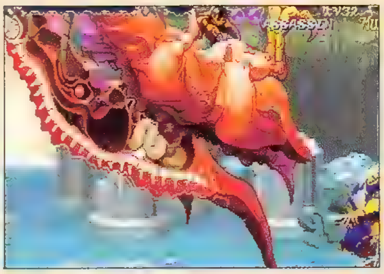
WARZARD Creatures

グリーティア地方では古くから伝承として「ハウザー」の存在が語り継がれている。
「ハウザーは地の竜、神の獣也。其の知は神の如く、其の牙大地を裂くが如し。其の身は鋼にも似て、其の息炎となりて天空をも焦がす。汝、この地を侵すなかれ、ハウザーは裁く者なり。大地を血で汚す者、その大いなる怒りに触れん」…とまことと恐ろしげなモノとして伝えられている。
勿論、あくまでも神話上の話であるため、その姿を実際に見た者はおらず、今も「ハウザー」に関する謎は大いらしい。

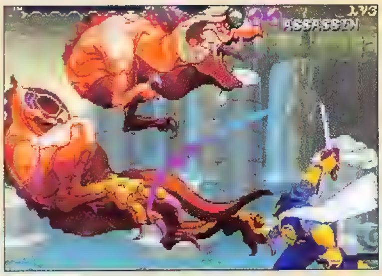




切断(縦)



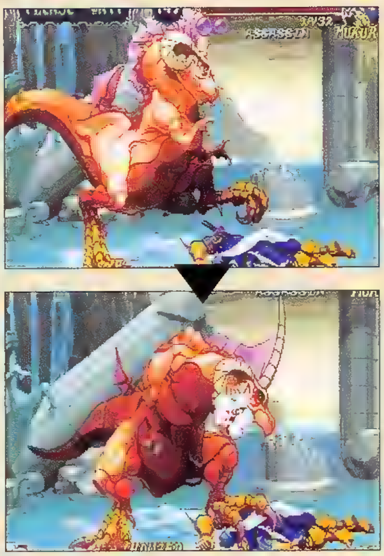
切断(横)



心臓



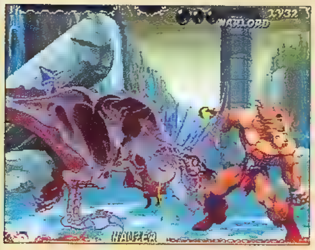
勝利





HAUZER

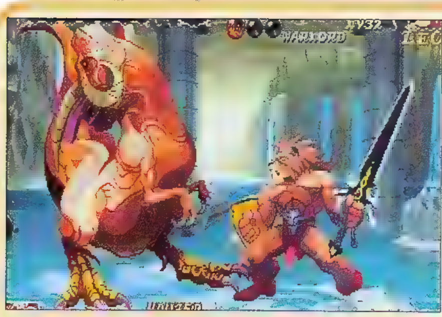
マグニチュードアサルト

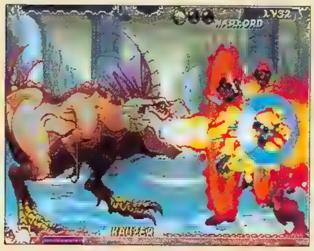


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

ハウザーの能力であるバーサクモード。このバーサクモードの時にだけ使う技で姿勢を低くしてゆっくり前進してくる。この時には全身が攻撃判定を持っており、触れた相手にダメージを与える。

ガストフレイム

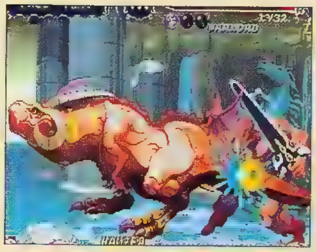




ガード：
立ち
しゃがみ
空中

ハウザーの動きが止まり、頭をのけぞらせて大きく息を吸い始めたら要注意。このガストフレイムがくるぞ。ガストフレイムは見てのとおりの巨大な炎で、連続ガードさせられてしまう。途中でガードをはずされてしまったらもうたいへん。そこから数ヒット連続でくらってしまい、大ダメージを受けてしまうのだ。これは空中でくらった時も結果は一緒。絶対にアルティメットガードしよう。

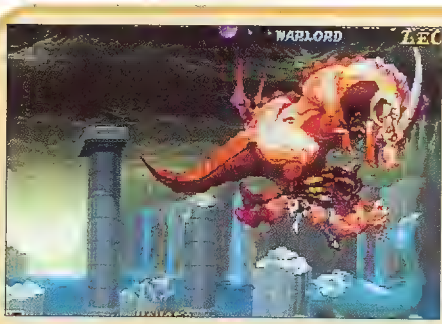
ユラープスハンマー



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

これもよく使ってくる技で体を回転させて尾で攻撃をしてくる。見た目はくらうと内蔵が破裂しそうなほどだが、実はそれほど痛くはない。

テアメサカー

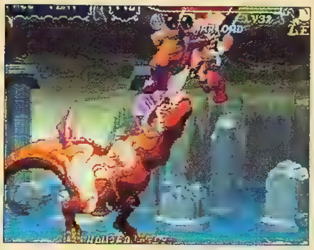




ガード：
立ち
しゃがみ
空中

これも前兆がなく非常にくらいやすい攻撃。まず片足をあげてふみつける動作が見え、もしそこで近くにいるとそのまわしづかみにされガブガブと噛みつかれてしまうのだ。しかもその後一度跳び上がって再度地面に叩きつけ、再び噛まれてしまう。このように一瞬にして大ダメージを受けてしまうのだ。気をつけてと言いたいが実際には対処のしようがほとんどない。

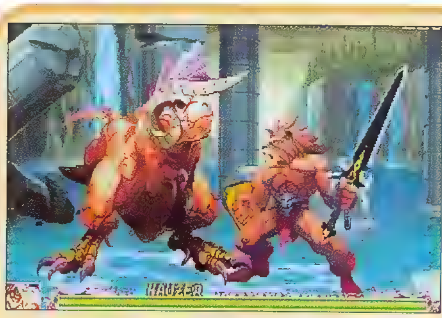
ホーンクエイク

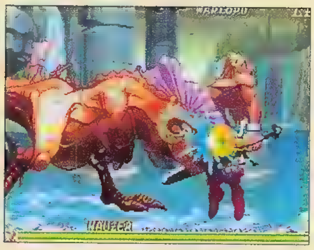


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

自分のジャンプの降り際にやってくることが多い攻撃で、ツノによってかち挙げてくる。ディリュージュアサルトからこの技に移行してきた場合、そのままほうり投げるかたちとなる。

ディリュージュアサルト





ガード：
立ち
しゃがみ
空中

このディリュージュアサルトとは、一度頭をかがめて溜めをつくり、そこからツノをかまえて突進してくるものである。

この技はケズリ能力があるため、アルティメットガードをしてほしい。

くらってしまった場合、そこからホーンクエイクに移行する時もあり、大ダメージを受けてしまうのだ。

前兆が見えたらすぐにスーパージャンプでかわしていきたいところだ。

WARZARD Creatures

HAUZER

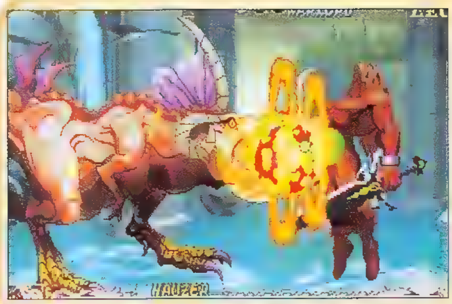
テンペストスライディング

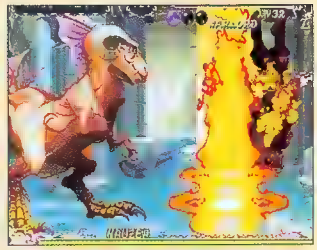


ガード：
しゃがみ
空中

少し体を引き、地面をあおむけになりつつすべるように相手の足元めがけて噛みついてくる。
前兆があるのでめったにくらわないと思うが、当たればやはり痛いぞ。

ヴォルカノブレス

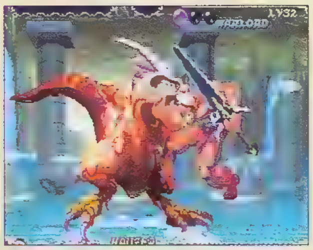




ガード：
立ち
しゃがみ
空中

口から火球を吐き、その火球は放物線を描いて地面に落下し、地面につくとそこから火柱があがる。火球、火柱ともにくらうとその場でダウン状態になる。
火球を吐く時に前兆らしきものは全くなく、かなりくらいやすい攻撃であろう。
ありがちというか最もくらいやすい場面は、ハウザーに向かってジャンプしようとした時だ。空中ガードする前にくらってしまうことが多いのだ。

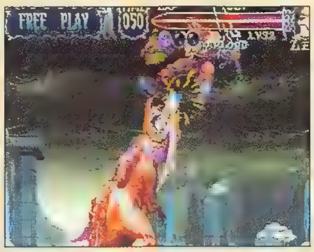
コンフラグレイションスルー



ガード：
投げ扱い

テンペスト系の攻撃３種から移行してくるのがこのコンフラグレイションスルーだ。見た目はテンペスト系の攻撃で噛みついた相手をそのまま首をひねって投げるというものだ。

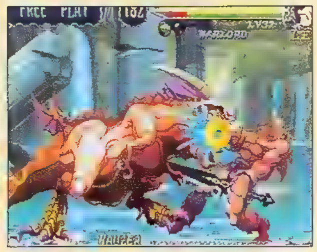
テンペストキャッチ



ガード：
立ち
しゃがみ
空中
（出始めは空中ガードできない）

自分がジャンプしている時にたまに出してくる攻撃で、ハウザーがジャンプをして噛みついてくるのである。これもコンフラグレイションスルーにつなげてくる時があるぞ。

テンペストストライク



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

首を少し後ろに引いてからおもむろに振り降ろすこの攻撃はハウザーの通常技といっていいぐらいインパクトはないが、たまにここからコンフラグレイションスルーにつなげられて結構痛いので注意。

Resist



Fire	+12
Lightning	+8
Poison	±0
Wind	±0
Cold	-8

ハウザーの使ってくる必殺技の中で、ガストフレイムやヴォルカノブレスなど、火を使ったものが存在する。ということは炎に耐性があるのは普通で、これによって氷に耐性がないというのもうなづける。
さて問題なのが何故雷に耐性があるのか？ということ。理由はわからないがこのゲームの中では雷に耐性があるとしておこう。
錬金法とかけあわせてみると、耐性のある雷を使っていくのもいいが、実はハウザーは体格が大きくくらい判定がでかいので、風の魔法もよくコインを出してくれるぞ。
風の魔法のヒット数が多いタオ、ムクロは雷よりも風がいいのである。

Special Ability



ハウザーの特殊能力は自らの体を赤熱させるバーサクモードである。
今までの体とは似ても似つかない程変化し、まるでマグマでできた恐竜というかんじになったバーサクモードには普通の状態にはない3つの主な能力がある。
まず1つが攻撃力の上昇。この時のガストフレイムは非常に恐い。次に絶対転倒しないということ。つまりチェーンコンボや連続技の途中で何もなかったように反撃してくるということだ。注意しよう。
最後の1つが投げ技をうけないということ。金剛と違うので、投げられないと騒がないように。
以上の3つが主な能力だ。ちなみにこのバーサクモードは一定時間で終わるのでできるだけ逃げ回ったほうがいいだろう。

KONGOU

KONGOU

金剛
出身地：ジパング
種族　：鬼

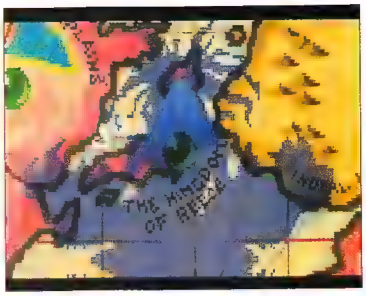


WARZARD Creatures

KONGOU

東方の国・ジパングに巨大な鬼がいるという。その鬼は夜な夜なエドの城下町を徘徊し、人々を襲い街を荒し回るのだそうだ。其の腕は一振りすれば荒々しく風を巻き、屋根瓦は木の葉の如く舞うという。

そして三百貫（約1トン強）はあろうかという巨大な金棒を手に、今夜もおぞましい笑い声を上げながら闇夜を濶歩するのだ。









切断(縦)



切断(横)



心臓



勝利



山割り鎚（やまわりづち）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

バーサークモード中の技で、地割り鎚のバーサーク版といったところ。山裂き鎚との違いは振りの速さ。ガードして体力を削られるので、そこが通常との違いだ。いきなり来るので注意しよう。

山裂き鎚（やまさきづち）

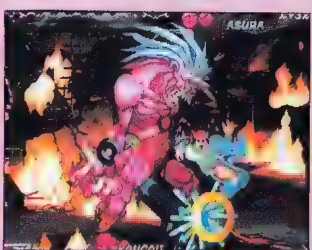




ガード：
立ち
しゃがみ
空中

このあとに紹介している金剛の特殊能力、バーサークモード中に金剛がやってくる攻撃で、モーション的には地裂き鎚と同様のものである。通常の地裂き鎚との違いは、まず地面に金棒をたたきつけたときに、火炎弾が発生する、ガードした場合に体力を削られる、当たるとダウンするという 3 つだ。モーションは大振りなのでアルティメットガードしたいところだ。

裾払い（すそばらい）



ガード：
しゃがみ
空中

持っている金棒で、相手の足元をこづく技。当たった相手はダウンしてしまう。

この技は出るのが速く、至近距離で出されるとまずガード出来ない。ガードはもちろん下段ガードだ。

地割り鎚（じわりづち）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

地裂き鎚とモーションはほとんど同じに見えるが、こちらの地割り鎚のほうは、振り下ろすモーションが速くて見切りにくいようになっている。技の性質などは変わらないようだ。

地裂き鎚（じざきづち）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

金棒を地面にたたきつける技。このときの金剛のやられ判定はからだの後ろのほうにあり、攻撃しようとすると届かずにやられてしまうので注意。また、空中への攻撃判定の大きさも要注意だ。

三途手形（さんずのてがた）

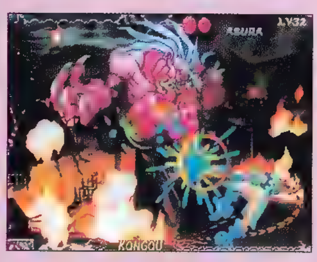


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

近距離でおもむろに出してくる技で、張り手のような技だ。一見上段攻撃で、しゃがんでいればスカせそうだが、タオ以外のキャラはしゃがんでいても当たる。

モーションは長いのでガードしよう。

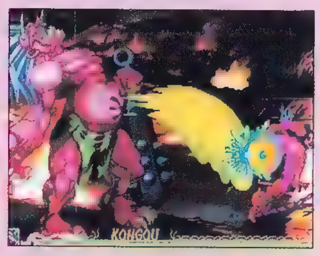
大仏臀（だいぶつでん）



ガード：
立ち
空中

スーパージャンプのように高く飛び上がり、プレイヤーの位置に誘導して、ヒッププレスをかましてくる技。この技はガードしても体力は削られない。ガードしたあとにスキがあるので反撃しよう。

六腑散らし（ろっぷちらし）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

技の名前のとおり、腹の中から緑色の液体をぶちまけてくるとんでもない攻撃。主に至近距離でいきなり出してくる。技の出が速いので注意したい。くらうと少しの間動けなくなる。

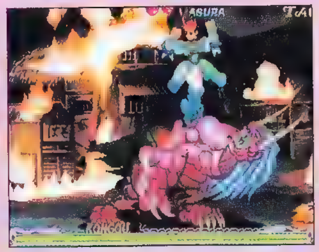
こぶしちぎり



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

これも技の名前のとおり、自分のこぶしをちぎって攻撃してくるという、とんでもない攻撃である。地上のものは出がかりにも攻撃判定があり、２段技となっている。

般若返し（はんにゃがえし）

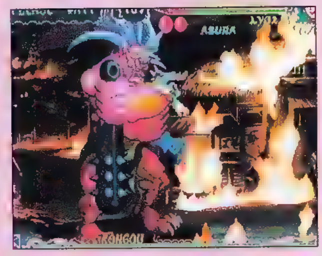


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

主にプレイヤーがジャンプしたときに、対空気味に出してくる技で、見た目のとおり上方向に攻撃判定が強い。

相手の反対側に着地しようとしたときなど、ガード方向に注意しよう。

萬砕き（よろずくだき）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

始めにつかみに来て、そのあとにつかみ投げを決める連続攻撃だ。ガード出来るが、１発目をガードしたあとにガードを解くと投げられてしまうので注意しよう。効果時間は見た目よりも長いぞ。

跳ねこぶしちぎり



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

こぶしちぎりのジャンプからバージョン。こちらは斜めに飛ばしてくるぞ。

こぶしちぎりは削り技なので、見えたら避けるかアルティメットガードしたい。

着地のスキが大きい。

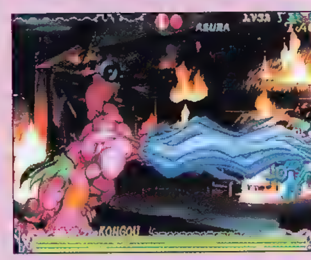
禍柏手（まがかしわで）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

プレイヤーの出した飛び道具を消す攻撃で、レオでプレイしていては見ることの出来ない攻撃。ただ、攻撃値もあるので、当たるとダメージを受けるようである。

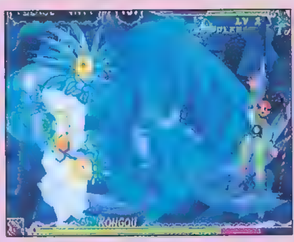
怒髪竜（どはつりゅう）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

頭を大きく振りかぶり、髪の毛を横に伸ばして攻撃してくる技。連続ヒットして、なおかつガードしても削られるので、この技のモーションが見えたら、すぐにアルティメットガードしたい。

Resist



Poison	+8
Fire	+8
Wind	±0
Lightning	-8
Cold	-8

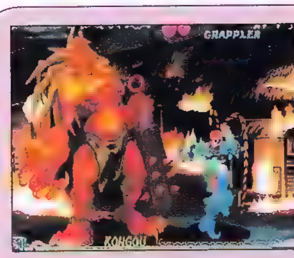
金剛は、その攻撃を見ても分かるとおり、炎、そして毒に対して強力な耐性を持っている。

しかし、その分冷気に弱く、氷、そして雷に対しては耐性がほとんどないといっていいだろう。

金剛を効果的に攻撃したいのなら、その属性を考えて、氷の魔法や、氷の属性を持った技（レオの属性剣やタバサのミスティックブレイクなど）で攻撃していくと良い。

また、逆に金剛が耐性を持っている武器・技や、魔法などで攻撃しても、ダメージが少ないので気を付けたい。

Special Ability



金剛のアビリティは、まずスーパーアーマー能力がある。

これは、ハウザーのものと同じように、プレイヤーの攻撃が当たっても、一定値はのけぞらずに、そのまま動作してくるもの。ある程度以上のダメージを与えればのけぞらせることが出来るぞ。

もうひとつは、バーサークモードで、この時には、技のパワーアップの他、通常よりもスーパーアーマー能力がアップする（アルティメットカウンターでものけぞらない）。

バーサークモードは、一定時間内に一定以上のダメージを与えるとなりやすい。

また、ハウザーのものと違って投げられるので、バーサークモードになったら、金剛を投げてしまうと良い。投げると、自動的にバーサークモードは終了する。

SECMETO

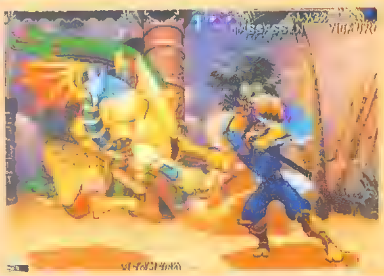


セメクト
出身地：アランバード
種族　：キメラ

WARZARD Creatures



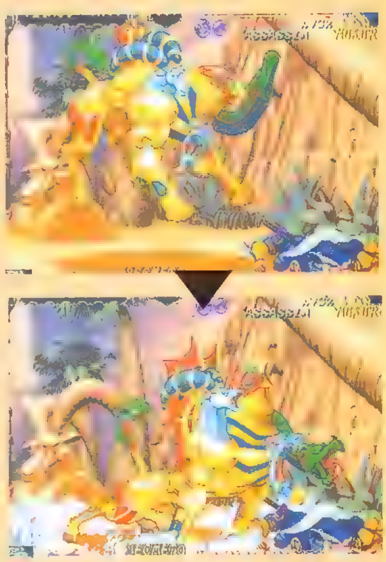
切断(縦)



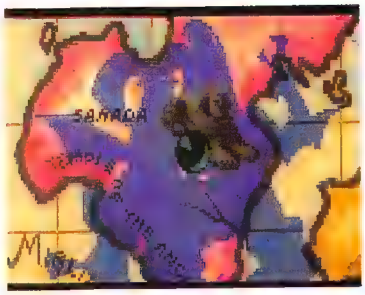
切断(横)



心臓



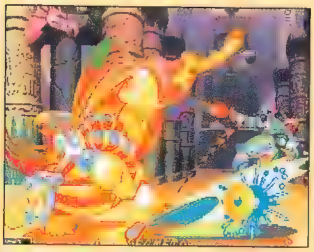
勝利



　砂漠に広がる王国アランバード。この国を治める女王・アルマーナⅣ世はその類い希なる美貌と狡猾さ、そして巧みな政治手腕で近隣諸国の王族たちを手玉に取り、他国の広大な領土と莫大な財をその手中に収めてきた。
　現在は「帝国」の属領国ではあるものの、その魔道の軍事国家はこうした女王の「邪な心」に利用価値を見い出し、女王に魔道の力を授けた。
　その「力」とはアランバードに伝わる「四方を護る獣（獅子、竜、鷲、山羊）」の霊力を併せ持つという究極の神獣、セクメトと一体になる能力のことである。
　アルマーナはその力を以て他国を制圧し、「其の国、悪逆なる事他に類を見ず」と謳われる程、悪行の限りを尽くすようになったという。



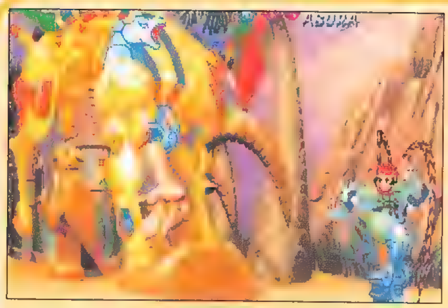
不浄の清め(ふじょうのきよめ)



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

通称「砂かけ」と呼んでいるこの攻撃は、うしろ足で地面を蹴り、砂を飛ばしてくる。
この攻撃は自分が近いときに出してくるときが多いので、注意したいところ。

冥府の鉄槌(めいふのてっつい)

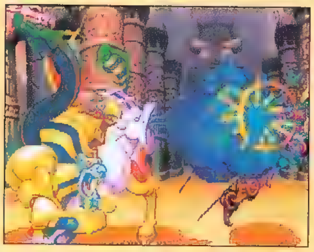




ガード：
立ち
しゃがみ
(下降はしゃがみガードできない)
空中

全身を赤く光らせ、まず跳び上がる。その後、ボディプレスをかましてくるこの技は、出始めに無敵があり、しかもくらうとダウンするので非常に厄介。
上昇中にくらった場合、ボディプレスを追い打ちとして決めてくるときと、空中で一度停止してからこちらの起き上がりに合わせてボディプレスときがある。
この攻撃は起き上がりに出してくることが多い。無理な攻撃は控えておこう。

悪魔の吐息(あくまのといき)

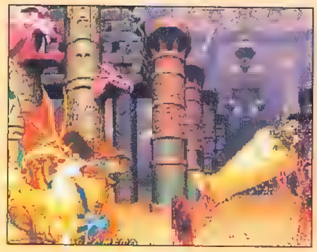


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

ヤギの首が口を開き、そこから毒の息を吐いてくる。
この攻撃は振り向き中にのみ出してくるものなので、大抵セクメトを跳び越したときに出してくることが多い。

贄の罪人(にえのざいにん)

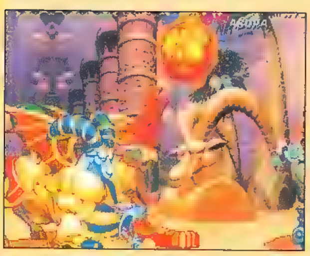




ガード：
空中
(地上では投げ扱い)

セクメトの攻撃の中で最も印象的なのがこの贄の罪人であろう。これは死者の亡霊を地上に出現させ、その亡霊たちが前進してくるというものだ。亡霊につかまると地中に引きずりこまれて棺桶に入れられてしまい、冥府の蹄鉄か裁きの光によって追い打ちをくらってしまう。
亡霊たちを飛び道具で一旦動きを止めることができる。また、レバガチャで亡霊を振りほどくことも可能だ。

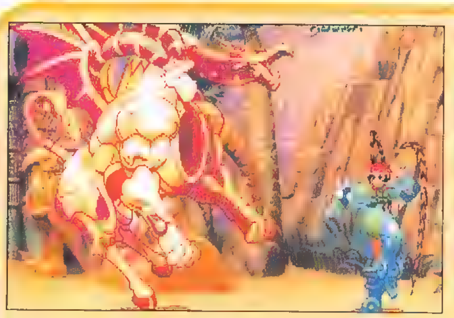
滅びの聖火(ほろびのせいか)

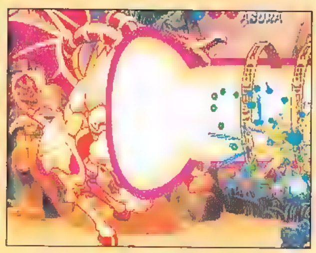


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

ドラゴンの首から火球を飛ばしてくる。火球は放物線を描きながら地面に落下する。この攻撃は2～3回連続して出してくることが多く、その場合、火球の落下地点が1回ごとに短くなる。

裁きの光(さばきのひかり)





ガード：
立ち
しゃがみ
空中

かつてライオンの頭があったところにポッカリと穴があき、そこから極太の石化光線を撃ってくる。
この手の技は大抵1度くらうと多段ヒットし、そのダメージは計り知れない。
この裁きの光も例外でなく、やはりダメージ、ケズリ量とも高いため、絶対にアルティメットガードしてほしい。
裁きの光はタオ、ムクロ、タバサならしゃがんでいれば当たらない。

WARZARD Creatures

SECMETO

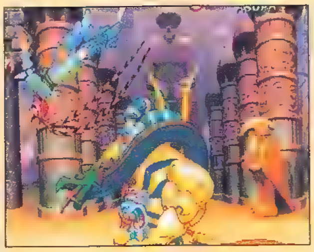
聖なる拷責(せいなるごうせき)



ガード：
立ち
空中

3種の首のうち中央のメインの首、すなわちライオンの首がちょこっと乗り出してきて噛みつく。噛みつくというよりかは牙で攻撃してくるといったほうが正しいかも。接近戦でよく出してくる。

罪者の神罰(ざいしゃのしんばつ)



ガード：
投げ扱い

ドラゴンの首が伸びて、近くにいる自キャラを反対側に投げ飛ばす攻撃。
この投げは投げ抜け、投げ受け身共に可能なので、投げられてしまったら最低でも受け身はとっておきたい。

死の聖火(しのせいか)



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

ドラゴンの首が少し伸びてきて、そこから炎の息を吐く。特徴的なのはその射程で、端と端だとタオ、ムクロのみぎりぎり当たらない。ただ、前ジャンプをしようとするとくらうので注意すべし。

神の拷責(かみのごうせき)



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

聖なる拷責は1度では済まされない。この神の拷責は聖なる拷責の後にもう1度つっいてくるものである。神の拷責のほうがリーチが長い。聖なる拷責がヒットすると神の拷責が連続ではいる。

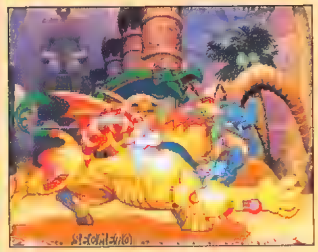
天の拷責(てんのごうせき)



ガード：
立ち
空中

セクメトがジャンプ中に使ってくる攻撃で、ライオンの首が噛みつくというもの。口を開けてから閉じるまで攻撃判定が出ていて、たまに出されて「ん？」と思いながらくらうことが多い。

神獣の咎め(しんじゅうのとがめ)



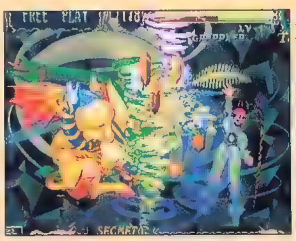
ガード：
しゃがみ
空中

前足をおもむろに伸ばして引っ掻いてくる。足をすくうように振り払うこの攻撃は、立ちガード不能で、くらってしまうとダウンさせられてしまう。よくくらってしまう攻撃なので、注意が必要だ。

Resist

Poison	+12
Fire	+8
Lightning	±0
Cold	±0
Wind	-4

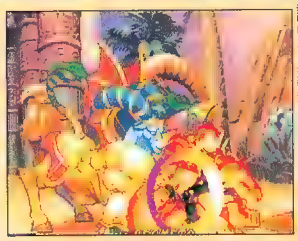
セクメトは毒と炎に対しての耐性が高く、風が低い。弱点である風のオーブを



使用すると万遍なくヒットするため、2個のオーブをつなげるように出すと、すごいダメージを与えることができる。
風のオーブは錬金を稼ぐにはもってこいの魔法だが、セクメトに対して使うとダメージを与えすぎてしまうといったマイナスも出てくる。
もし稼ぐなら、耐性の補正がかかっていない氷の魔法で一度浮かしてから風の魔法で拾っていくようにすると、ダメージも抑えられ大量のコインも得ることができる。

Special Ability

破滅への誘い
(モードチェンジ)
セクメトの体がなにやら震えたら、この特殊能力の誘いが発動する。



これはセクメトの体力がマックスの4分の1まで減るとくるもので、まず、中央のライオンの頭が爆発してその部分に穴があく。
その穴はただぽっかりとあいているだけではなく、ここから裁きの光が発射されるようになる。すなわち裁きの光のためにライオンの首を取り払うわけだ。
体が震えライオンの首が爆発している間は完全無敵であるが、動作終了時に一瞬スキがあり、投げや打撃を決めることができる。

NOOL

ヌール
出身地：アイスラーン
種族　：クラーケン

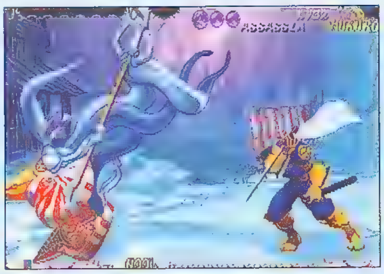


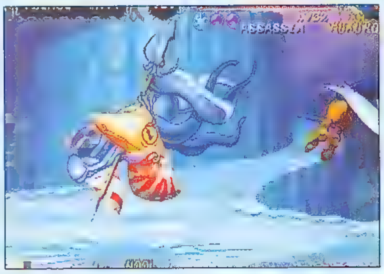
WARZARD Creatures

氷に閉ざされた北海流域のみに生息する海洋生物で、自称「海獣神」。その名が示すように本人は自分のことを「世界中の海を支配する神」だと思っているらしい。

彼の日課は、自分の聖域に足を踏み入れる地上人に「神の力」を示すことにある。主に子分たちを引き連れて漁船の底に穴を開けたり、浜辺の人々を驚かしたり、子供をいじめて泣かしたりすること…らしい。

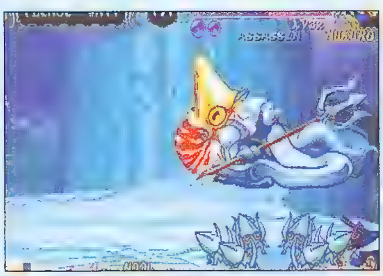
そして今日もまた、「海の神たる余の力、地上の民にも見つけてくれん!」と一人息巻き、誰かが通り過ぎるのを海中で待っているのであろう。

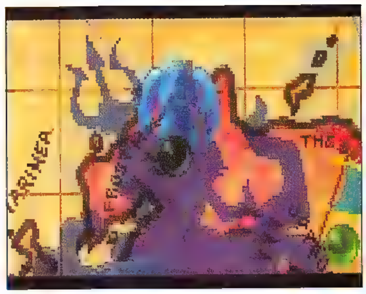

切断(縦)


切断(横)


心臓


勝利1


勝利2







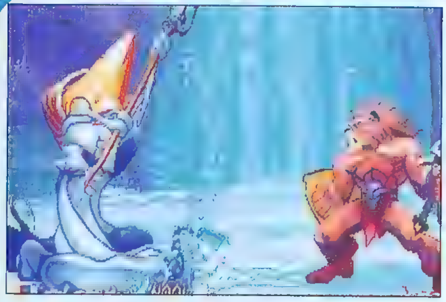
トライデントピアース

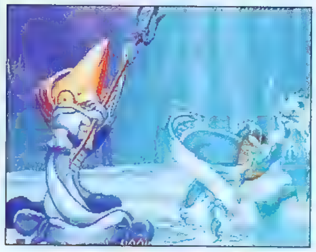


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

手に持っている三つ又の鉾で、ぷすぷすと突き出してくる。持っている技の中での威力は低いほうではあるが、連発してくらうととても痛い。慌ててジャンプをせずに素直に地上でガードしよう。

アークティクストリーム





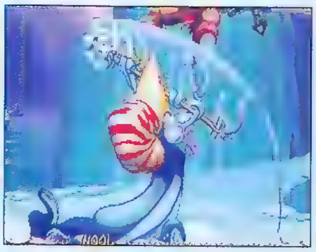
ガード：
立ち
しゃがみ
空中

氷の竜巻を飛ばすヌールの飛び道具。

この竜巻をくらってしまうと凍り付き、しばらくの間身動きがとれなくなってしまう。そして、絶対といっていいほど次の攻撃をくらってしまう。つまり連続技になっているのだ。

また、竜巻の進むスピードは緩やかなのだが、一定距離を進むと上に舞い上がる。回避したいなら、早めにスーパージャンプをしよう。

トライデントアッパー

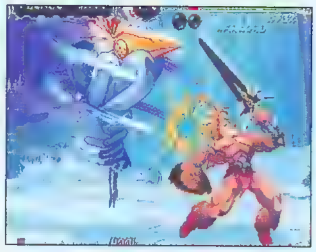


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

下から真上まで鉾を振り上げる対空技。鉾を振り終えるまで攻撃判定が持続しているので、なかなか厄介な攻撃だ。割と後ろのほうにも攻撃判定が競り出ているため、背後に回りにくい。

ハイドロスピニング





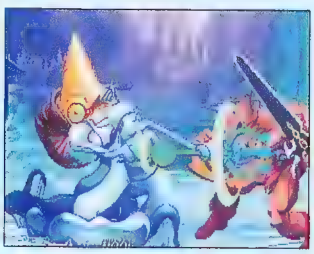
ガード：
立ち
しゃがみ
空中

ライトニングマストよりも、こちらのほうが格段に厳しい技である。

上昇してから下降するまで攻撃時間が持続したままで、動きが緩やかなうえに軌道が決まっていないときている。

常に目標のいる方向にくる。真上にいれば真上にくるし、横にいれば横にくる。地上できた場合は、素直にガードするようにしよう。

ヴァイタルサッカー

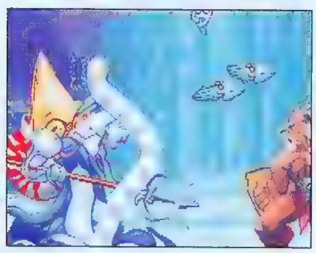


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

鉾を目標のキャラへ刺し、そのあとそのキャラクターの体力を吸収して自分のものにしてしまう。この技の間合いはとても広いので、かなりやっかいな技。

タッドポールショット





ガード：
立ち
しゃがみ
空中

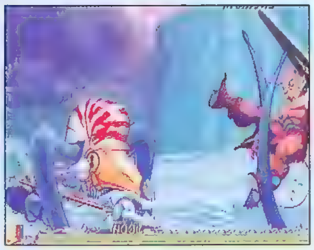
地面から卵巣が出現し、その卵の中から子供のイカが５、６匹生まれて、軌道方向を変えながら目標に向かって進んでいく。

その子イカたちは目標にヒットしてもガードされても死んでしまい、その後は天へと逝かれてしまう…とても哀しくて儚い命。が、同情することは何もない。

遠慮なくヌール共々天へ送って上げよう。

WARZARD Creatures

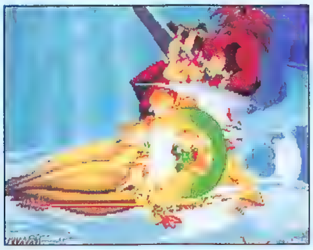
テンタクルトリッパー



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

触手を地面に差込み、目標のいる下から触手を突きだして攻撃を行う。間合いが離れているとよく出してくる。ガードをしてしまうとガードクラックされやすいので、Aガードを忘れずに行おう。

ノーチラスアタック



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

体を赤く光らせて、猛スピードで目標目掛けて突進してくる。その突進たるやいつくるのか全くわからないので、近距離間合いでいきなり出されるとガードが間に合わない。それくらい速いのだ。

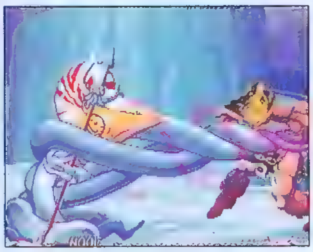
ライトニングマスト



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

見た目は電気で出来たジャングルジムっぽい。電気がでるまで少しまがあるが、体全体をカバーしているため、対空兵器としての力を発揮している。

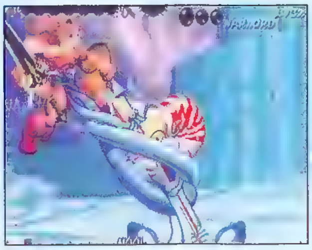
ストラングルスパーク



ガード：
投げ扱い

最初のつかみに来るときのグラフィックはハンキングボヤージュと同じだが、そのあとはひたすら敵を締め付ける。そのときは触手から電気のようなものが流れてくる。

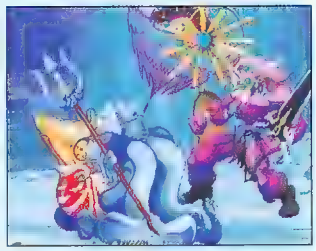
ハンキングボヤージュ



ガード：
投げ扱い

リーチの長い触手で目標を締め上げ、そのあと逆側へ放り投げる。アークティクストリームのあとの、連続技として使われる代表的な技。

ベノムファネル

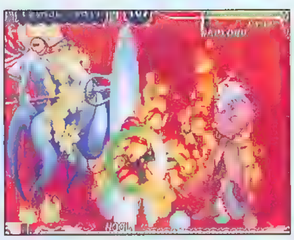


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

本来イカ墨とは健康に良いものであるが、ヌールの吐き出す墨は毒である。対空として出されるその墨の射出速度はなかなか速い。くらっても動けなくなるということはなく、ダウンするだけで済む。

Resist

	Cold	+12
	Lightning	+4
	Poison	±0
	Wind	-4
	Fire	-8



水中生物だけあって、炎に非常に弱い。速く倒したいならば、炎のオーブを使うといいだろう。しかし、この場合だと経験値を稼ぐことがまるでできない。

逆に耐久性のある属性は、氷と雷。さすがに氷に対しては群を抜いて強い。毒と風に関しては並である。魔法以外の弱点は、出した技の硬直中ぐらいしかない。

例えば、ハイドロスピニングをガードしたあと、着地した瞬間を攻撃したり、触手を地面に刺した瞬間にダッシュで近づいて転ばせたりするのだ。

タバサでプレイすると一番最初に出てくるので倒すのは楽なのだが、タオなど後半に出てこられるものはかなり厄介。

Special Ability





ヌールには、これといった特殊能力はない。というよりは、その体から繰り出される技の数々のすべてが特殊に見えるからだ。そして、その技を使った連係攻撃が非常に上手い。アークティックストリームからの連続技や、跳ばせて対空で落としたりしてくる。かなり闘い慣れしているヤツだ。

氷の他にも電気を操る。それにも増して、外見自体もかなり特殊である。攻撃している姿が楽しそうに見えるのはきのせいか？

LUAN

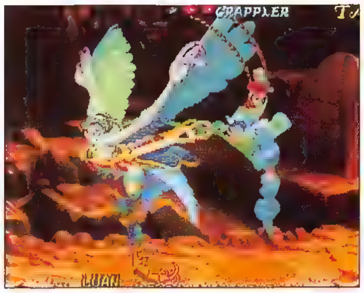


ルアン
出身地：ゴラ
種族　：不死鳥

WARZARD Creatures

ゴラの大陸に「神鳥」として称られる不死鳥「ルアン」。その姿、乙女にも似て、見る者は至福の時に至るという。また死線彷徨う生者の魂を救い、再び現世に導く生命の象徴とされてきた。
　しかしそうした言い伝えとは裏腹に、現在ゴラの地に羽ばたくものは姿こそ美しいが、獰猛かつ残忍な「妖鳥」の姿であった。
　今もその巨大な翼はゴラの地の人々に暗く不吉な影を落とし続けている。





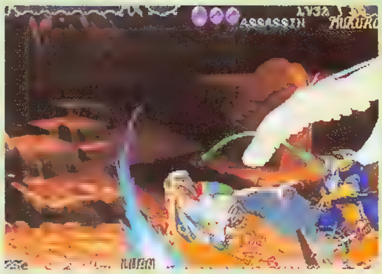




切断(縦)



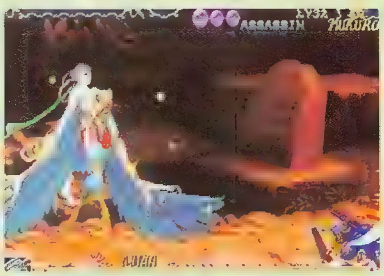
切断(横)



心臓



勝利1

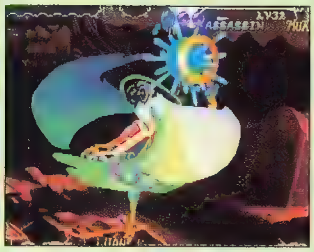


勝利2



LUAN

天昇偽鳳（てんしょうぎほう）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

出かかりに無敵時間があり、上方向、横方向ともにに判定が強い強力な対空攻撃。ただし出かかりの判定は横方向に短く、すかしたり、技の外側からつぶすこともできる。

翼裂呪爪（よくれつじゅそう）





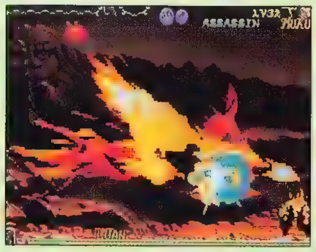
ガード：
立ち
空中

空中から鉤爪でしゃがみガード不可の急降下攻撃を仕掛け、ダウンさせた相手をさらに鉤爪で掻きむしる追い打ち攻撃→翻空彗で逃げる、までがワンセットになっている。

空中で急降下攻撃がヒットした場合、追い打ちを回避できるときもある。

こちらの位置を正確に狙ってくるので近くから出された場合、ほぼ真下に急降下してくるため非常に見切りづらい。

忌炎天鳳（きえんてんほう）

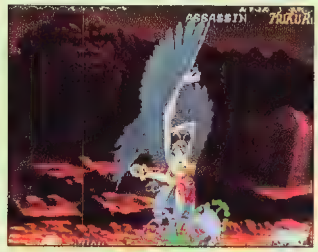


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

突進方向は、こちらを狙って正面、斜め上のいずれか２方向に変化する。当たれば空中連続ヒットで大ダメージ、ガードすればほぼ確実にガードクラックの危険な攻撃。

獲烈堕降（かくれつだこう）





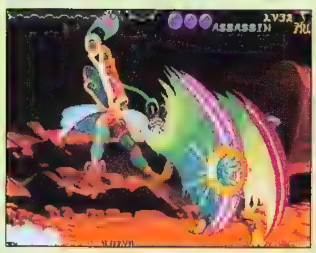
ガード：
投げ扱い

翼裂呪爪と同様に急降下攻撃から相手を鉤爪で捕らえ、空中へ連れ去りたたき落とす。

投げ技扱いになっているが、ガードしているかしゃがんでいれば投げられることはない。ただし、空中にいても投げられてしまう。

隙はやはり大きいが、ガードを解くのが早すぎると投げられてしまうことがあるので注意が必要。

鳳怨砕掻（ほうえんさいほう）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

飛行中でも地上の相手に攻撃が当たる点と、それなりにリーチが長い点を除けば特筆すべき点はない。攻撃後の隙が非常に大きく、ガード、アルティメットガード後は反撃のチャンスだ。

鳳恨双壊（ほうこんそうかい）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

天昇偽鳳とともに対空攻撃として使ってくることが多く、後ろ方向にも若干の攻撃判定を持っているので、スーパージャンプによる跳び越しを狙う際には注意したい。

邪鵬侮（じゃほうぶ）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

空中でも地上でもこれで固められるとかなり厄介。特に邪鵬侮→葬縁肢破は連続ヒットはしない物の、隙なくガードクラックの発生しやすい非常に厄介な連係である。

WARZARD Creatures

魔滅閃焦（まめつせんしょう）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

ヒットのしかたによってダメージは大きなばらつきがあり、直撃だと削りでもかなりの威力を持つ。

使用頻度は低く、空中で使ってくることが多い。

針翔獄羽（しんしょごくう）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

6枚の羽根を同時に飛ばして攻撃する。

ヒット時には連続技で、ガード時にはガードクラックからほかの技につなげてくることもある。確実にAガードか、スーパージャンプで回避しよう。

葬繰肢破（そうしは）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

邪鵬侮と同様、空中からでもヒットするうえ、隙が比較的小さく当たればダウン、ガードクラック値も高いという非常に厄介な攻撃。削りはないが、確実にアルティメットガードで防ぎたい。

惨翼嵐（さんよくらん）



翼を大きく羽ばたかせて風を起こす技。これによって後ろに追いやられ前進も遅くなる。スーパージャンプすれば効果は受けない。跳び越えてしまえば隙だらけなので、気にする必要はないだろう。

翻空讐（はんくうしゅう）



これもまたモーション中は出がかりも含めて完全無敵だ。

翼裂呪爪から1セットになっているほか、起き上がりや、こちらの攻撃に反応して使ってくることも多い。

躬陥詐（きゅうかんさ）



出がかりからモーション終了時まで完全無敵。また、隙が全くなく、無敵時間は見た目以上に長い。躬陥詐→躬陥詐や、躬陥詐→翻空讐などちょっとずるいこともよくやってくる。

Resist

Wind	+12
Fire	+4
Cold	±0
Poison	-4
Lightning	-8



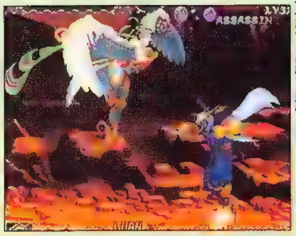
火の鳥、ということで何となく火に強く氷に弱いような気がするが、耐性が高いのは風で弱点は雷となっており、炎、氷は大きく効果が変わったりするようなことはない。

ということで稼ぐなら風で決まり、といいたいところだが、ルアンは高く浮き過ぎて逆に効果的にヒットさせるのが難しい（特にレオ、タバサ）。

逆に浮きが高いのを利用して、雷×3などといったことが非常にやりやすい。

経験値はたっぷりと稼げるが弱点は雷、一気に大ダメージを与えてしまう。逆に勝ち優先で考えるのなら、高いダメージを与えつつコインも稼げる雷は一石二鳥といえる。

Special Ability



翻空讐の後、1キャラ分ほど高いところでホバリングする飛行モードに入る。

このためジャンプなどで攻撃を跳び越しにくくなり、翼裂呪爪、獲烈堕降が見切りにくくなる。その一方で、一部の技がしゃがんでいれば当たらない、ダッシュで下を走り抜けられるなどの欠点もある。

飛行中のルアンは通常の投げでも投げることもできるが、飛行中に翻空讐を使ったときの高い飛行は投げることはできない。

飛行はダウンさせることによって解除できるほか、自発的にジャンプしてから降りてくることもある。ルアンはプレイヤーキャラと（真）ヴァルドールを除き、唯一移動起き上がりを持っているということも付け加えておこう。

GIGI



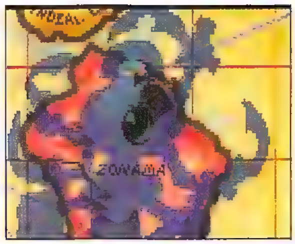
ギギ
出身地：クリプト
種族　：石造型ロボット

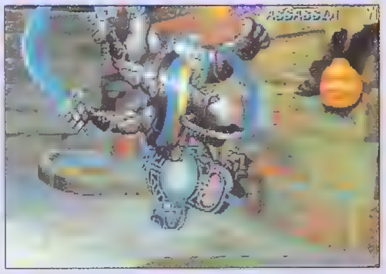
WARZARD Creatures

クリプトにはかつて複雑高度化した文明社会が存在したといわれている。しかし今から3000年程前、繁栄の絶頂期に達したのを境に、衰退の一途をたどったという。

その後、文明が再建されることもなく、当時の繁栄を物語るものは封印された巨大な墓所と巨石群だけとなっていた。古くからの言い伝えによれば、墓所の内部には天空あまねく神々の域と地上とを結ぶ「門」があるのだと言われている。

しかし、その入り口は石像の姿をした不死の番人「ギギ」が護っているため、奥を覗いた者はいないという。そしてギギは今も「門」の側で静かに、しかし怠ることなく侵入者を拒み続けているのだ。

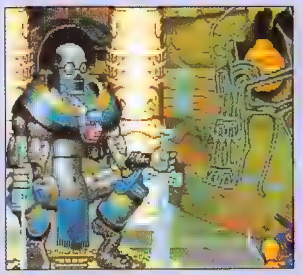




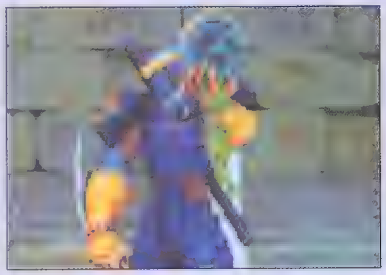
切断(縦)



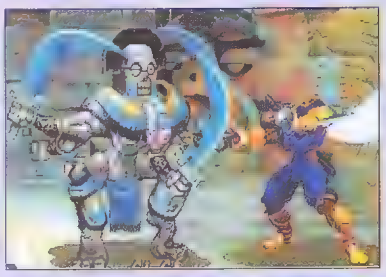
切断(横)



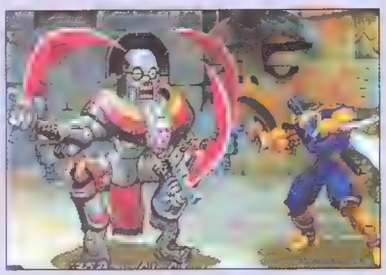
勝利



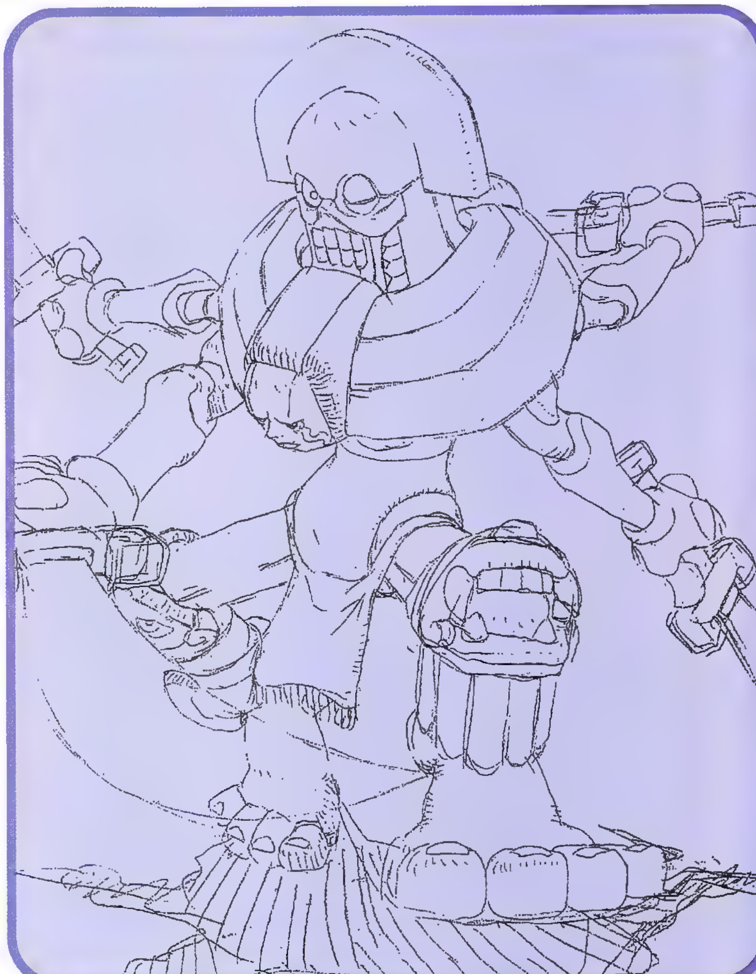
心臓



男顔

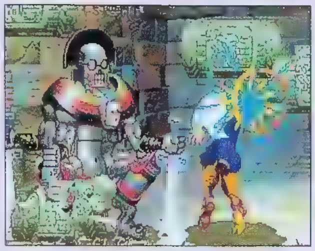


女顔



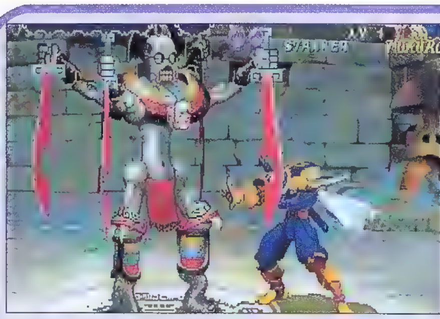
GIGI

ピュチキッカン（岩石）

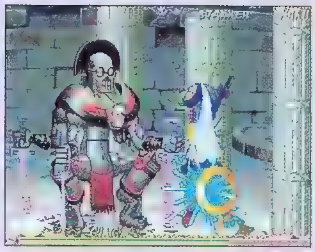


ガード：
立ち
空中

魔法陣が青かった場合はプレイヤーキャラクターの周囲に、画面上部から大量の岩石が降ってくる。この岩石にもケズリ能力がある。ちなみに中段攻撃なのでしゃがみガードすることはできない。



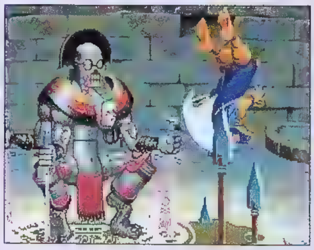
ピュチキッカン（石柱）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

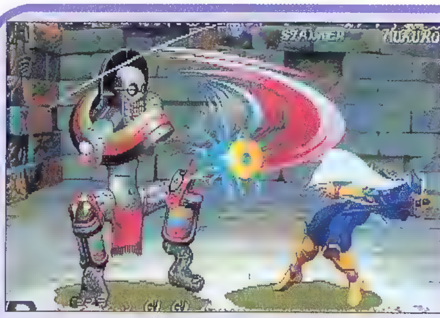
ギギの足下へと現れた紫色の魔法陣に剣を突き立てることによって、遺跡に仕掛けられた各種の対侵入者用トラップが発動する。このトラップには全部で三種類があり、それぞれ剣を突き刺した時の魔法陣の色によってその種類を判別することができる。魔法陣が赤の時はキャラをある程度ホーミングした3本の石柱が左右、中央の順番で地面から出現してくる。この石柱にはケズリ能力がある。

ピュチキッカン（槍）

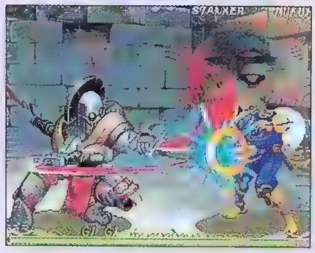


ガード：
しゃがみ
空中

黄色の魔法陣であった場合、地面からキャラクターのいる位置をある程度ねらった槍が無数に突き出してくる。この槍にも、ほかの攻撃と同じようにケズリ能力がある。下段攻撃で立ちガードは不可。



メリチャギチャク



ガード：
屈・空

腕に持った4本の剣を高速で振り回しながら前進、ザヒキンクッザへと繋げる多段ヒット攻撃。攻撃開始時のモーションが大きく対応しやすいが、多段攻撃であるために通常ガードを使用したのでは、確実にガードクラックを起こしてダメージを受けてしまう…。したがって、間合いが遠ければスーパージャンプを使って回避。また、間合いが近い場合に関してはアルティメットガードを使用する。

ザキクッカン

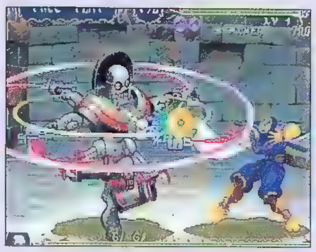


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

あぐらをかいた状態から、4本の剣を同時に頭上へと向けて突き上げる。攻撃判定が非常に広く、ケズリ能力を持っている。しかし、硬直時間が以上に長いので空中ガード後に反撃をすることも可能。



ルンリグチャク



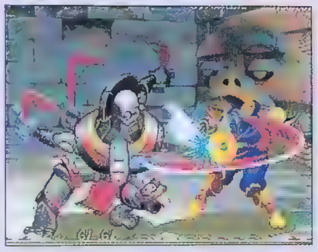
ガード：
立ち
しゃがみ
空中

4本ある腕を水平に構え、高速で上半身を回転させつつ前進してくる。この技もメリチャギチャクと同じように多段ヒット攻撃ではあるが、しゃがみ状態であれば攻撃を避けることができるので無理に立ちガードをすることは基本的にない。

また、例外的に体格の小さなタオではアルティメットガード入力すると攻撃をガードすることができず、ポーズ硬直中にダメージをくらってしまう…。

WARZARD Creatures

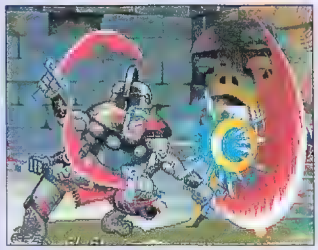
ザヒキンクッザ



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

袈裟掛けに連続して、2本の剣で相手を斬りつける。この攻撃単体で2ヒットする上に、キツシッザ→パクスッザからも連続ヒットする。3段フルヒット時には、約ゲージ1本分の大ダメージがある。

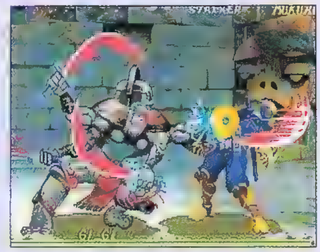
パクスッザ



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

頭上から剣を素早く、縦方向に振り下ろして斬りつける。キツシッザと同様にケズリ能力がある上、ザヒキンクッザへと連続して攻撃をヒットさせることもできる。見た目以上に攻撃力も非常に高い。

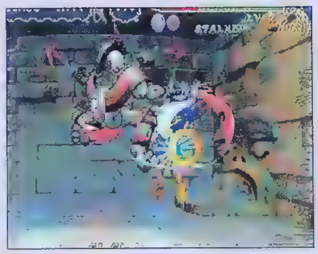
キツシッザ



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

正面に剣を素早く突き出す。攻撃判定の発生が非常に早い上に非常にリーチの長い攻撃で、ケズリ能力もある。さらに、キツシッザ→パクスッザ→ザヒキンクッザといったチェーンコンボもある。

クョンピュザ



ガード：
立ち
空中

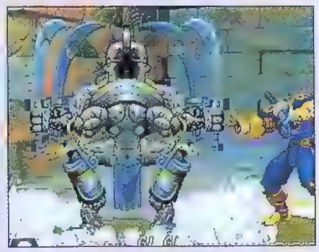
ジャンプをしながら剣で相手を斬りつける。攻撃モーションには3種類があって攻撃力は同じだが、縦と斜めに振り下ろす場合に限って、ヒット時にダウンする効果がある。しゃがみガードは不可。

パプカド



体色が赤い「女顔」時にのみ、使用可能な特殊ガード。正面にゼリー状のフィールドを展開、その弾性を利用して通常の飛び道具を跳ね返すことが可能（ただし、オーブを使用したものは除外）。

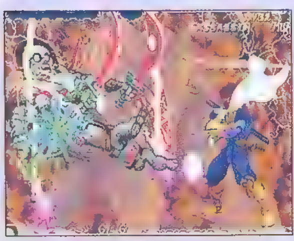
クルギュル



ガード：
なし

上半身を横に半回転させて、体色と胸部分にある顔つきを変化させる。それぞれ体色が青い時を「男顔」、赤い場合を「女顔」と呼ぶ。このモードチェンジによる効果はそのガード方法が変化する。

Resist



Poison	+12
Fire	±0
Cold	±0
Wind	±0
Lightning	-8

各キャラクターはミスティックマジックなどに代表される、万物の5大元素に対しての耐性と弱点とを持っており、ギギもその例外ではない…。

まずは耐性についてを見てみると、毒に対しての耐性を持っている。この耐性がどの程度かというと、通常の場合を0として考えた場合、その数値を遥かに上回るプラス12といった高い補正を受けていて、毒によるダメージを受けずらい。

これとは逆に弱点は雷で、雷属性を持つ各種の攻撃に対してはマイナス8の補正を受けてダメージが多くなる。

まあ、クリア重視で大ダメージを与えたいならば雷のミスティックマジックを使って攻撃（追い打ち）をすればいい…といった感じになる。

Special Ability



ギギには体色の変化にともなったモードチェンジといった特殊能力がある。モードにはそれぞれ2種類があって、青色の場合を「男顔」、赤色の時を「女顔」と呼ぶ。

この変化は攻撃パターンや攻撃方法などといった部分ではなく、ガード方法がそれぞれのモードごとに変化する。基本となる「男顔」の通常ガードには特殊な能力は備わっていないが、「女顔」時にはこれが「パプカド」と呼ばれる、グリーン色の特殊なゼリー状のガードになって、通常の飛び道具であれば跳ね返すことができる。

ただし、通常の飛び道具に対してのみであって、ミスティックオーブを使用したミスティックブレイクなどの飛び道具に対してはガードそするだけで、これを跳ね返すことはできない。

BLADE



ブレイド

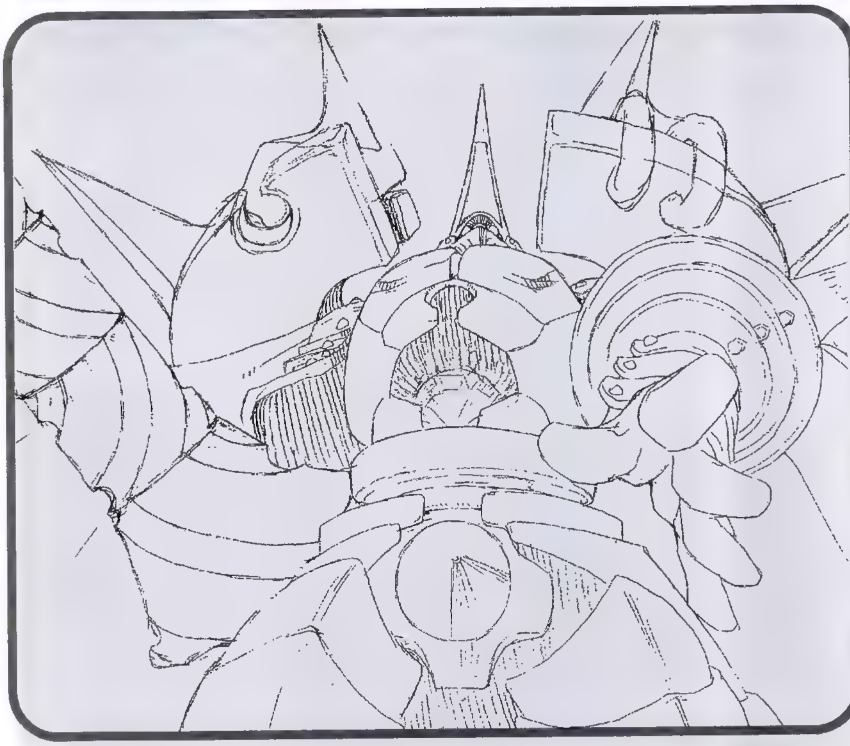
種族：不明

WARZARD Creatures



『帝国』を統べる者にして、魔導の軍勢を率いる者、ブレイド。彼の素性、帝国の成り立ち、その他一切が謎に包まれてはいるが、今、最も他国から恐れられる存在である。常に全身不気味な鎧を纏っている為、未だ彼の素顔を覗いた者はいない。ただ彼の双眸から放たれる光はあくまでも暗く、見る者の心を暗黒にいざなうという。

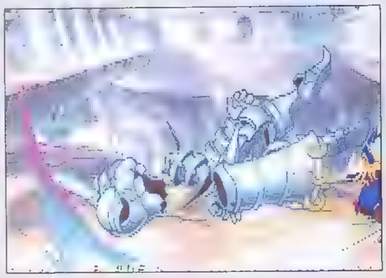
　彼の言葉は鉄の意志を感じさせ、その胸にいだくクリスタルは脈動するかの如く不気味な明滅を繰り返している。一国支配者にしては謎の多い人物ではあるが、ただ一つその徹底した容赦のなさと氷のような冷徹ぶりは広く知られるところで、属国の王をして「あの鎧の下には血の一滴すら流れていないのではないか」と言わしめたほどであるという。「彼の者現るところ、葉一葉、虫一匹すら残らじ」と噂されることでもその徹底ぶりが伺えるという。



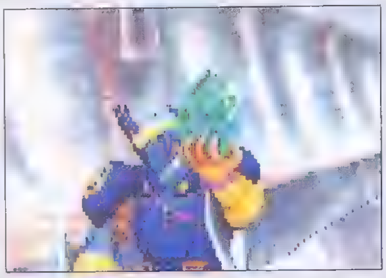
切断(縦)



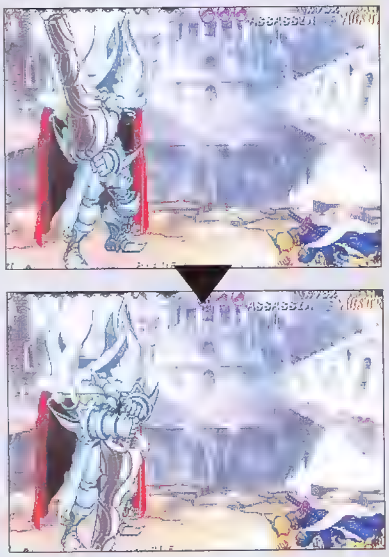
切断(横)



心臓

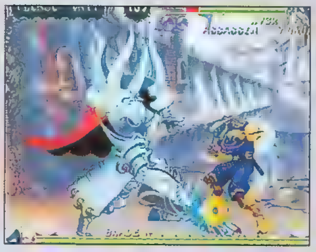


勝利



BLADE

アルクトス

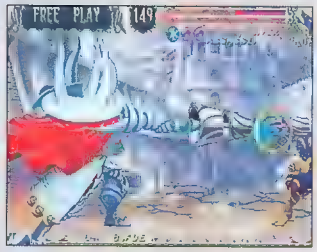


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

剣というよりはドリルに近い剣、アンドレイアーを下から上に振り上げる。
対地と対空共に用いられ、近づくのが非常に困難だ。が、振り切ったあとに若干硬直時間があり、一応反撃が可能だ。

ポロス

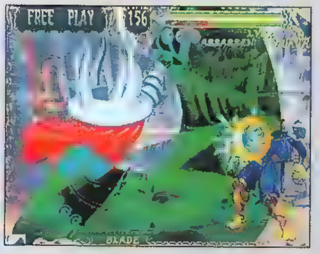




ガード：
立ち
しゃがみ
空中

アンドレイアー本領発揮といったところか…突き出した剣が思いっきり伸びる。
そのリーチたるや一体どこまで伸びるのか。
通常ガードだと間違いなくガードクラックされる。一応しゃがんでいれば当たらずに済むが、近距離間合いで出されると、根本部分に当たってしまう。
レオはとくに当たりやすい。

セレーネ



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

剣を振り上げる動きはアルクトスと同じだが、空間を裂いた緑色の跡が帯状に残り、ガードさせて時のヒット数も大幅に上がる。ガードクラックされないように、アルティメットガードを心掛けよう。

（マントを脱ぐ）

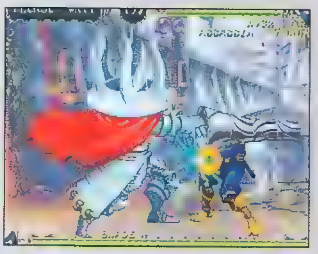




ガード：
立ち
しゃがみ
空中

ブレイドに対してある程度ダメージを与えると、鎧がエメラルド色に輝き、マントを脱ぎ捨てる。これはブレイドが本気になった証拠だ。
マントを脱ぎ捨てるまでは、全身無敵に加えて攻撃判定まで付いている。
投げにいくときは、マントを脱ぎ捨ててからにしよう。
このあと、ブレイドの攻撃パターンが豊富になる。

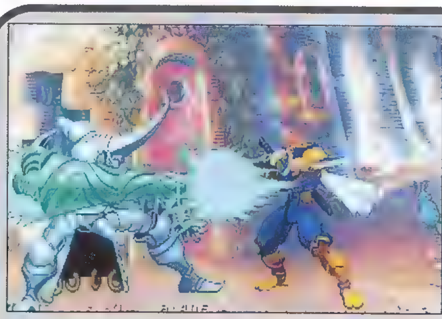
アステール

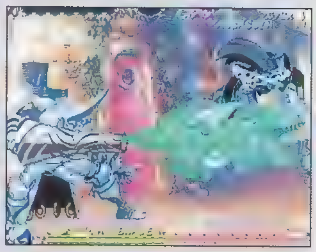


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

アルクトスとは違い、地面に対して水平にアンドレイアーを振る。ガード崩し値と気絶値が高いので、くらうのは避けたい。

プシュークロンプロクス





ガード：
立ち
しゃがみ
空中

今まで倒してきたモンスターたちの怨念、はたまた憎悪なのか!?
グラフィックをよく見てみると、ヌールやらハウザーが映っている。
この飛び道具は止まることを知らず、ひたすら突き進んでいく。
また、当たってしまうと、石化や感電など特殊なやられ方をする。

WARZARD Creatures

プレイアデス

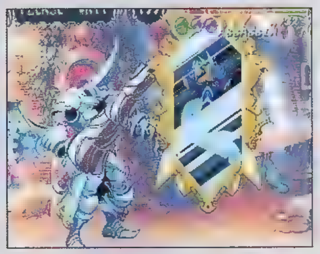


ガード：
立ち
空中

この技はジャンプしてから攻撃されるよりも、近距離戦で使われたほうが怖い。しゃがみガードの最中いきなり上昇中に出されると、とてもじゃないが反応して立ちガードすることはできない。

トラソス





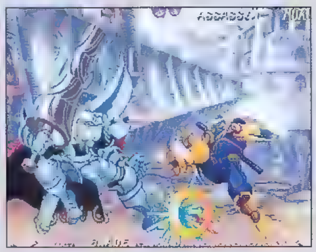
ガード：
立ち
しゃがみ
空中

胸の中から鏡を飛ばし、これが当たると鏡は巨大化して、プレイヤーをその中に閉じこめてしまう。

レバーをガチャガチャ動かしつつボタンを連打することによって脱出することができるが、脱出に失敗するとポロスなどとても痛い攻撃をくらってしまう。

閉じこめられてしまったら、取り敢えずあがこう。

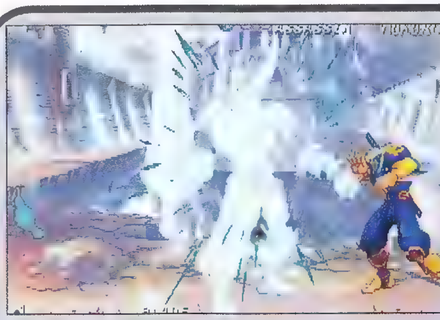
アレース

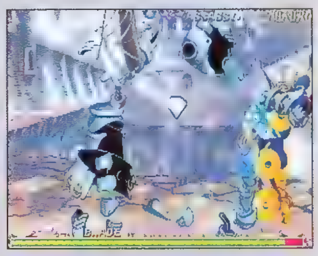


ガード：
しゃがみ
空中

移動距離の長いスライディング。これを近距離間合いでプレイアデスを混ぜて使われると、とても厳しい。近距離離戦になりそうだったら、取り敢えず空中へ逃げよう。

カトプトロン



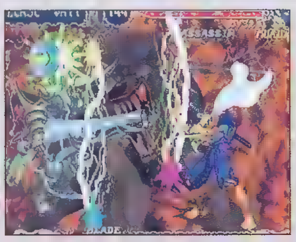


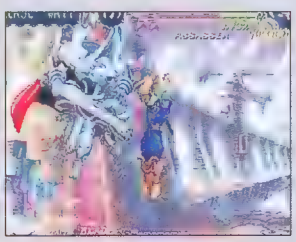
ガード：
立ち
しゃがみ
空中

自らの体力を消費しつつ、鎧の破片を辺り一面にまき散らす。360度すべての方向に飛び散るので、ガードするしか手がない。それに、その鎧の破片は、戻ってくるまで攻撃判定は持続したままなので、迂闊に動かないようにして、アルティメットガードをして、無用な体力の消費を避けよう。

Resist

	Wind	+8
	Fire	±0
	Cold	±0
	Poison	±0
	Lightning	-8

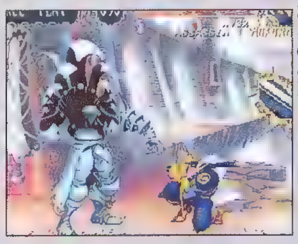


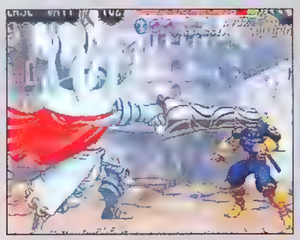


属性に関しては、雷に対して弱い。アルクトスやアステールには少し隙があるので、ガード後に雷の魔法で攻撃することができる。

また、ジャンプで後ろに回ろうとすると、ブレイドは背後を取られまいとバックジャンププレイアデスを高い確率で出してくる。この習性を上手く利用すれば、着地したところを投げること。

Special Ability





銀色の鎧をまとった戦士、その名はブレイド。その鎧の下に肉体はなく、妖しく光るエメラルド色の宝石があるのみだ。

特殊と言えるほどの能力はないが、このゲームの登場キャラの中では、おそらく最強の位置にいてもおかしくないだろう。

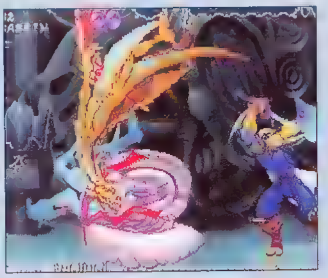
とにかく、あのアンドレイアーという剣が強力だ。近距離間合いで2択を強いられるのは非常に厳しい。

VALDOLL



ヴァルドール
種族：不明

WARZARD Creatures



切断（縦）



切断（横）



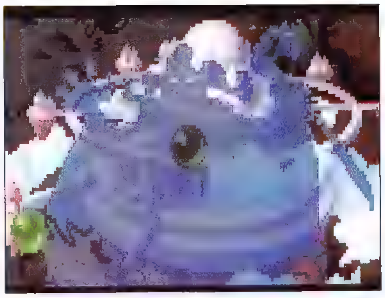
心臓



変身前



変身後



その名は「天才」として魔学界に広く知られている。当時の彼は魔導の知識を渇望し、心は常に満たされぬままであった。この世のすべての英知を求めて選んだ道だったが、目先の利便さのみ追求する近代魔法の研究には失望の念すら抱いていたようだ。

　そんな彼が二十歳を迎えた夜のこと、ある古代文献の中に「邪神復活」と「地球の終末（ハルマゲドン）」を謳った予言の一節を発見する。その詩には未来を知る者のみが持つ真実の力があった。だがやがて来る未曾有の危機を目前にしながら賛同者は得られず、ただ一人邪神に対抗しうる魔法の開発に没頭するようになる。

　研究は進んでいくうち、ある一つの儀式書にたどり着いた。異文化から伝わる伝承で、「旧き神」に携わる呪文であるらしい。解読作業を繰り返し何度も「それ」を音読するうちに彼は自分の精神が別の何かに支配され始めたことに気づく。やがて肉体までもが醜く変容し、次第に怪物化していくのだった。

知らず彼が詠唱を繰り返した呪文の内容、それは生贄の躰を媒体として、邪神をこの世に復活させる秘法の呪だったのである…。



DALDOLL

マーシリスセンチネル（首で直下に突く）



ガード：
立ち
空中

普通の首攻撃とは違って、しゃがみガードすることができない。基本的にドラゴンたちに下段技はないので、普段待機しているときは立ちガードに比重をおこう。

マーシリスセンチネル（首で突く）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

首を使った連係攻撃。一匹ずつ順番に攻撃してくるので、ジャンプで回避しようとするとくらう場合が多い。

（杖）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

ドラゴンたちに攻撃を命じるときに、この動作を行う。一瞬ビームを撃たれるのかと勘違いしがちである。杖の先にも攻撃判定あり。

マーシリスセンチネル（ファイアーブレス）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

すべてのものを焼き尽くす、レッドドラゴン怒りの灼熱のブレス。攻撃の範囲は、あまり広いほうではない。

マーシリスセンチネル（回転攻撃）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

体を回転させながら突進してくる。地上にいれば斜め下に突っ込んで来るが、斜め上に飛んでいくときもある。

マーシリスセンチネル（尻尾攻撃）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

しっぽを目標目掛けて叩き付ける。技のモーションを見ると下段攻撃のように見えるが、立ちガードは可能である。

マーシリスセンチネル（ポイズンブレス）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

金色のドラゴンが吐くのはのは毒のブレス。このブレスをくらってしまうと、一定時間毒に冒されて動けなくなる。このあと、連続した攻撃をくらうこと間違いない。

マーシリスセンチネル（ライトニングブレス）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

４体いるドラゴンの中でも、最も攻撃範囲の広い技。ガードクラックされやすいという点もある。必ずアルティメットガードをしよう。

マーシリスセンチネル（コールドブレス）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

このブレスをくらってしまうと、凍り付いて固まってしまう。凍ってしまえば、もちろんそのあと攻撃をくらう。

（テレポート）



　姿が消えてから再び出現するまでは、全身無敵である。出現する場所も決まっているわけではないので、見てから接近するしかない。出現場所は、ドラゴンもわからないらしい。

スロウズソリトン



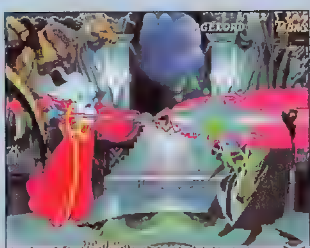


ガード：
立ち
しゃがみ
空中

　床や天井から巨大な剣が、次から次ぎへと突き出てくる。攻撃パターンも色々とあり、前方から来たり後方から突き出てきたりと、割とアルティメットガードのタイミングをずらされる。

　ある程度み見てからボタンを押すようにしよう。フォビドゥンバイパーとの連係で使ってくることが多々ある。

ペリッシュライトニング



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

　レオ以外のキャラはしゃがんでいれば当たることはないが、ビームの速度がなかなか速い。ドラゴンと連係した攻撃としてよく使い、斜め上方にも発射する。

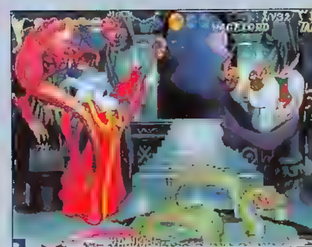
エンミティマリス



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

　この人魂のような飛び道具は、飛行スピードは遅いものの、ヒットすると気絶する確率が非常に高い。ドラゴンに気をとられがちなので、ヴァルドールのほうにも目を向けるようにしよう。

フォビドゥンバイパー



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

　大蛇が水の中でバタフライをしているかのようだ。床に潜ったり出てきたりしてガードとジャンプのタイミングがとりずらい。

Resist

Fire	+8
Cold	+8
Wind	+8
Lightning	+8
Poison	+8



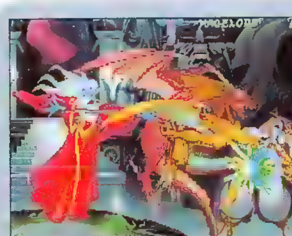
　まず、魔法において弱点というものはない。まさにパーフェクトだ。

　だが、ヴァルドールの変身前は、ジャンプ攻撃を滅多にガードしないという点がある。着地に技を繋げようとしなくても、反撃をしようとするので、そのモーション中に技をくらわせることができる。が、これが魔法だとガードされる確率が高い。ちなみに、変身前はジャンプしない。

　変身後は、遠距離戦よりは近距離戦のほうがやりやすい。ヴァルドールの頭上はかなり安全だ。ドラゴンも何もできずにいる。近距離間合いのときはスーパージャンプではなく、普通のジャンプで跳び越すようにしよう。

Special Ability

　ドラゴンを操る魔術師。変身前は2匹のドラゴンに攻撃のほとんど任せ、自分は背後から援護射撃。それに、自分の身が危なくなると、テレポートで回避するという特色を持つ。これは、変身後も変わらない。





　ドラゴンの吐くブレスは全部で氷、雷、炎、毒の4種類あり、そのブレスはすべて強力だ。スーパージャンプで回避しようと思っても回避しきるのは難しいので、ラッシュを受け始めたらガードに専念しよう。

スロウズソリトン



ガード：
立ち　しゃがみ　空中

間合いが離れているときは前方からせまってくるが、ヴァルドールの近くにいると背後から襲ってくる。

キャラクターの位置に関係なく出してくることもある。ジャンプで回避するのはやめておこう。

（テレポート）



基本的に性能自体は、変身前と変わりはない。自分の身に危険が迫ったときと、起き上がりに必ずと言っていいほどテレポートする。

カースディスティニィ





ガード：
ガード不能

ドラゴン2体が敵をヴァルドールのもとへ連れ去り、一定時間無力な存在へと変えられてしまう。ガード不能の技ではあるが、全キャラ共通でしゃがんでいれば連れ去られることはない。

姿を変えられてしまってたら、ヴァルドールの足下へ避難しよう。ムクロだけしゃがんでいないと攻撃をくらってしまう。

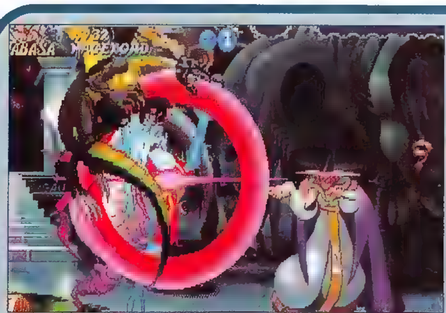
（ヴァルドールパンチ）



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

変身後は杖を持っていないので。手を使ってドラゴンたちに指示を与える。一応この手にも、攻撃判定がある。

ディストラクションレイン





ガード：
立ち
空中

ヴァルドール最強の攻撃にして最高の威力を誇る魔法だ。メテオ魔法の強力版で、遠距離間合いのときやスーパージャンプにあわせて使ってきたりする。ガードクラックされやすいタバサでも、通常ガードでもなんとか耐えられるが、わざわざ体力を削らせる必要はない。

WARZARD Creatures

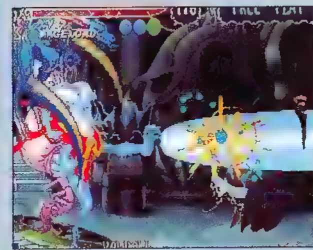
マーシリスセンチネル（打撃関係）



ガード：
それぞれ変身前と同じ

攻撃の仕方自体に変わりはなく、変身後も時間差攻撃を頻繁にしてくる。

ペリッシュライトニング



ガード：
立ち
しゃがみ
空中

手のひらからビームを放つ。ドラゴンとの連係プレイは相変わらずで、ドラゴンをガードしたあとにスーパージャンプでヴァルドールに近づこうするときによくくらう。

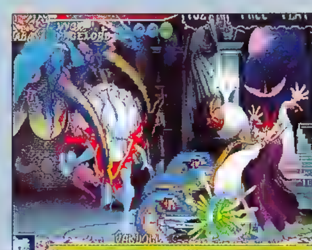
マーシリスセンチネル（打撃関係）



ガード：
それぞれ変身前と同じ

プレイキャラのレベルが高いとドラゴンの体もブレスも大きくなる。故に、雷以外のブレスもかわしにくくなっている。

フォビドゥンバイパー



ガード：
しゃがみ
空中

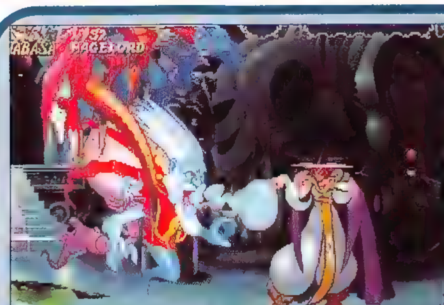
割と速いスピードで攻撃してくる。ヴァルドールの数少ない下段攻撃の1つ。

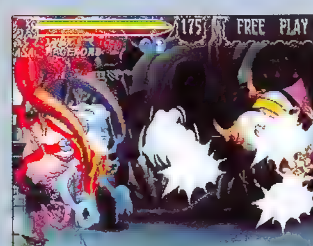
脳みそマン

ヴァルドールが変身すると、脳みそと脳髄が丸出しになる。しかも、かなりでかい。まさしく脳みそのホームラン王だ。あの大きさの脳を100％使い切れるとしたら、30000ぐらいかるくいけそうである。
　気になるところは、衛生状態ですな。



エンミティマリス





ガード：
立ち
しゃがみ
空中

変身前は杖から出していたが、変身後は口から白濁色の煙のようなものを吐き出す。
これに当たってしまうと亡霊に取り憑かれて動けなくなり、レバー操作での回復は不可能。
もちろん、この後痛い追加攻撃が待っている。

ブーリバーアイランド

担当：福田ヨシ

文章ネタが少ないのネ、ホロリ。
シャツの袖口で涙を拭いて頑張りますわ。
謎のタイトルは故コンティニューブリバリをもじりました。



↑（神戸市　偽霧竜介君）
なんだこんなもの！

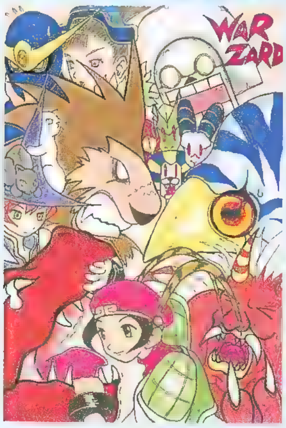


→（山口県　西崎涼さん）
タオが最年長に見えるなあ。


→（東京都　守山いつかさん）
チャリオット（ワンダー3ｗｉｔｈドンプル）をホーフッさせるのう。

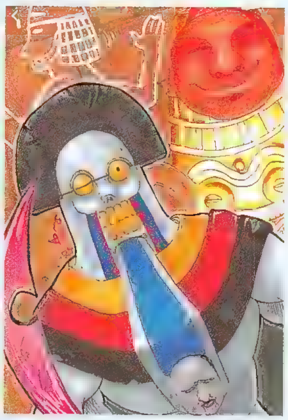


↑（山口県　ＩＳＨＩＴＡＲ君）
靴ぐらい作ってやるから！（猫好きのオランダ木靴職人談）



→（兵庫県　げんたろ君）
セクメト山羊が豪プリチー！

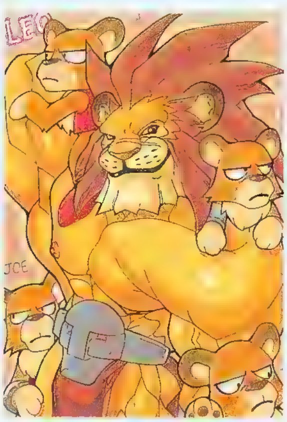

→（埼玉県　本間孝弘君）
喜色、満面に溢れる！


↑（東京都　レイン坊将軍さん）
ショック！生きていた石獣！

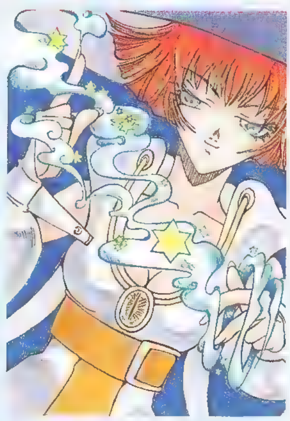

→（栃木県　らいじん君）
ジャミングゴースト！ジャミラは元人間。

↓（福岡県　安常安君）
ウインクで　誘っておいて　カウンター、分銅ゴッスゥ！




→（愛知県　村上錠君）
この後、獅子の子は谷に落とされたそうな。


→（香川県　アドンXさん）
火炎輪の加護を受けて、暗い夜道もへっちゃらだい！


↑（香川県　森村珠樹さん）
スターウォッチングを手のひらで。



↑（徳島県　ぷくしまさん）
ゴラの草原に立つのは復讐に燃える女戦士だった！…って燃えてます？



↑（埼玉県　御招きにゃん子さん）
ルアンが現れた！「みんなを返せェー！」



↑（大阪府　Ｃｈｉｅｋｏ・Ｈさん）
ルアンから全てを聞いたタオは西へと向かう。「この宝玉を授けましょう…。風守ラファールがあなたを慈しむはず…」



↑（千葉県　水原きりんさん）
Ｇｏ！Ｇｏ！Ｗｅｓｔ！



↑（東京都　レイン坊将軍さん）
ナオスケが現れた！ＨＰは２！
「弧炎！」「うぎゃー！」



↑（栃木県　東照宮奈美さん）
ＬＶアップ！（なんで？）阿修羅の称号を得たその時!!



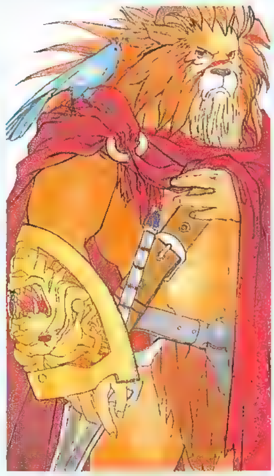
↑（神奈川県　修羅）
ヴァルドールが現れた！
「生でよ！1.5倍の最盛巨大獣！」
帝国軍総攻撃の前にタオが闘魂を無くしかけたその時！



↑（兵庫県　秋山ゆなさん）
「助太刀いたす！タオ殿！」
「ありがとうみんな！いっけ～！超炎龍脚!!」



↑（兵庫県　秋山ゆなさん）
「助太刀いたす！タオ殿！」
「ありがとうみんな！いっけ～！超炎龍脚!!」



↑（愛知県　天嶺空海さん）
「お相手願えるかな？」「オジサンまだ呪いが…（切断したのかっ）」



↑（大阪府　にしつあつこさん）
こうしてタオの長い旅は終わった。
ありがとう風舞マスタータオ！
ありがとう！ウォーゥザード！



↑（横浜市　芦田宏一君）
なにか魅入られちゃったっぽい人がいますが…。続く。



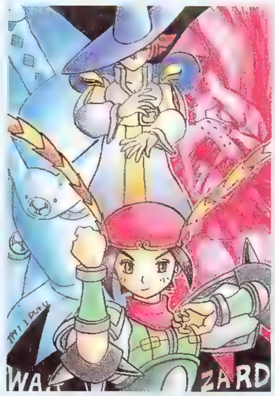
→（愛知県　陵睦君）
幾千の羽根に包まれて、犠牲者は息絶えるのだ。



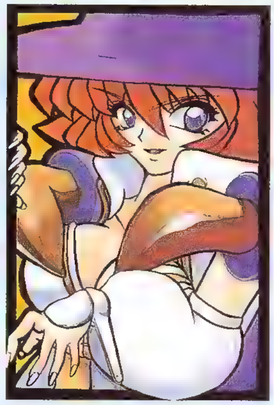
→（福岡県　T・REX君）
な、なにやら攻撃回路作動中なタバサだ！



→（大阪府　岡本真理さん）
崖といったら忍者でしょ。孤独といったら忍者だろう。



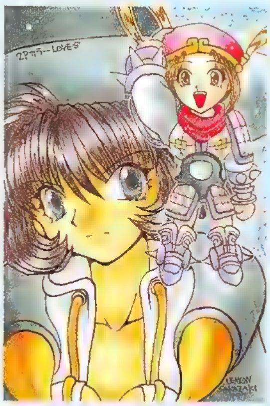
→（徳島県　タオ使いぷくさん）
4大戦士がダルノミールに勢揃い！空中城でボクと以下略。



→（埼玉県　清華さん）
鞄の中には実験道具。



→（神奈川県　千石ぷうさん）
毒耐性↓っ攻撃力・防御力↑…とこのくらいドーンと上がって欲しいな。



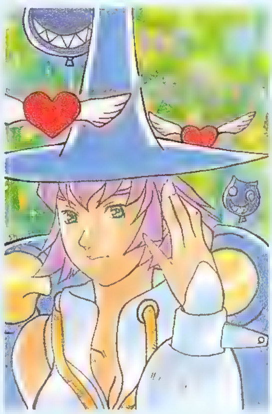
→（東京都　沙迦崎れもんさん）
子供のはいてる、ライトが赤く点滅する靴が似合うと思う。



↑（山形県　ＢＡＬＢＥＴ君）
彼は安らぎの存在を知っているのだろうか？



→（兵庫県　不知火　れいちさん）
ハトの血のデザートなんか作らないよーに。



→（名古屋市　新８・１６さん）
ハンデを差し上げますわ。脳力半開きでいきます。



→（神奈川県　梶浦恭司君）
知識に対してもっと貪欲でありたい。



→（神奈川県　橘昴哉さん）
飼い主に似て理知的な顔立ちだこと。



→（千葉県　ＭＩＮＯＹＡ君）
超近代魔学部入部希望。



→（東京都　ハムスター３２９さん）
さあ、研究所に帰りましょう。

50円切手をはってください。

101-□□

東京都千代田区神田神保町1—26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

ウォーザード係

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 性別(男・女)
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　　　　)	
①小学(　　)年 ②中学(　　)年 ③高校(　　)年 ④大学(　　)年 ⑤社会人 ⑥その他(　　　　)	

抽選で秘密の粗品プレゼント

ウォーザード
読者アンケート

①値段は高いと思いましたか？　安いと思いましたか？

高い　　　　安い

②増刊号ムックでやってほしい企画があればご自由にお書きください。

③最近のアーケードゲームでは、どんなゲームが好きですか？

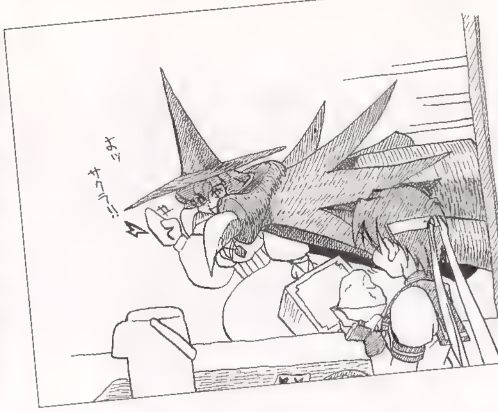
④この本の評価を下の☆をぬりつぶして評価してください。

☆☆☆☆☆

⑤この本の感想をお願いします。

ありがとうございました。

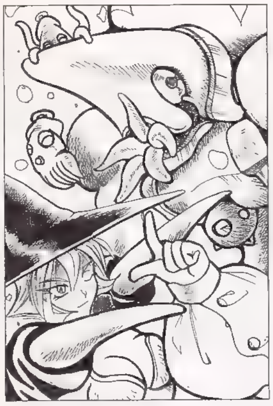
←（新潟県　毒マムシィ盛子ォさん）Qサウンドが正月早々劇場を揺るがす！



→（静岡県　琴月御影さん）憎悪の炎が燃えている。



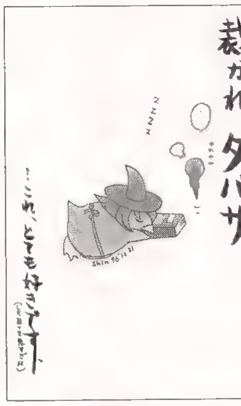
→（埼玉県　画竜点睛君）体長15メートルの大イカと闘う権利が君にはある。



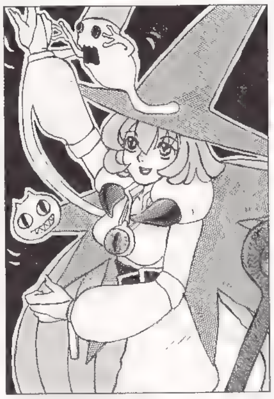
→（静岡県　琴月御影さん）スキー場の降雪機はカノン似。



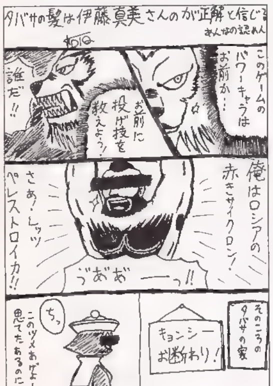
→（名古屋市　新8・16さん）逆さに読んでも「サバ垂れカバサ」あ、あれ？



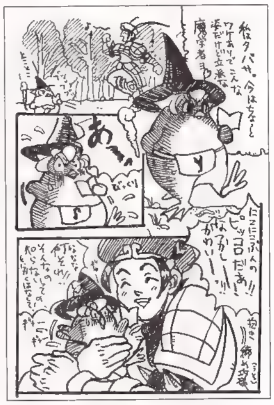
→（東京都　ジュンコ・Kさん）ヘブンでさえも解明済みですわ。



→（青森県　行方彼方君）獣人同士切磋琢磨して下さい。



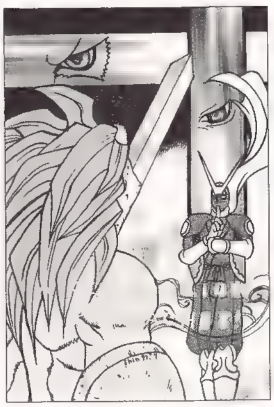
→（香川県　アドンXさん）にこにこぷんのぷんの意味がわからなかった。



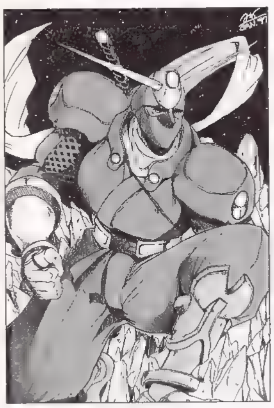
→（宮城県　赤井澤千晶さん）王は無意識のうちに剣を手にしていたという。人々の祈りがそうさせたのか。



→（名古屋市　ＳＨＩＮ８−１６君）答えは出た！共に天を戴かず！と。



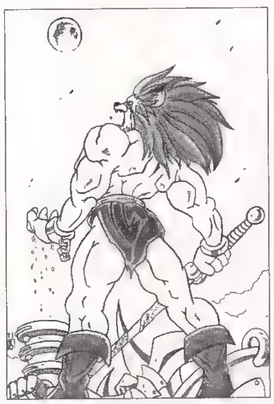
→（千葉県　ＭＩＮＯＹＡ君）最もミスティックな男。



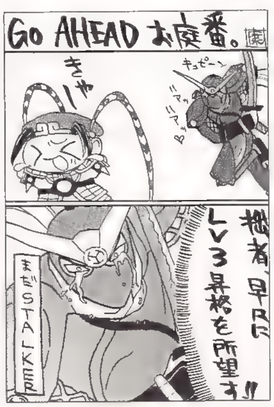
→（千葉県　大江戸神無月さん）ラッキー○ニートライアングルエッジとか。



→（石川県　襲津彦君）獣神月に吠える



→（埼玉県　裕木康隆君）貴方の背後にシノビルゲ。



→（埼玉県　裕木康隆君）まさに鏡地獄状態の会長である…。



対戦攻略の章

誰であろうと行く手をはばむものは倒さねばならぬ



リーチの長さと破壊力（だけ）が売り！

対戦攻略 レオ

連続技は少ないが、破壊力があるので弱い印象は受けないハズだ。レベルアップしていくと、さらに強力な必殺技を覚えるぞ！

担当：ジョッキー笹岡

百獣の王（違うぞ！）の本当の力を見ろ！

レオはやはりパワーファイターなので、攻め攻め、押せ押せのキャラである。スキあらば跳び込んで大ダメージを狙う一発屋。相手にとってはイヤなキャラであろう。

しかし、いくらラッシュがイケるからといって、闇雲に跳び込んでいては、相手の魔法攻撃を喰らってしまうぞ。

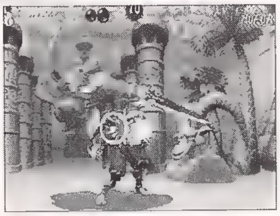
この魔法攻撃というのが実はレオのライバルで、レオは魔法に対する耐性がほとんどなく、メテオ以外の魔法はすべて弱点になっているのだ。

すなわち、ほかのキャラに比べて魔法で受けるダメージが大きいので魔法はなるたけ喰らってはいけない攻撃なのだ。その辺をふまえ、ガンガン跳び込んで攻撃していこう。

使える技

●めくりジャンプ小キック

ジャンプの小キックは、後ろの敵にも平気で当たるので、めくり攻撃として効果的。これを当てたり、ガードさせてからいろいろ攻撃パターンを考えることになる。



スーパージャンプなどから、めくりで小キック。良く当たるぞ。

●立ち小パンチ

立ち小パンチはキャンセル出来るので、連続技にはこの技を使っていく。クロノスラッシュや、ヘラクレスラッシュにつなごう。また、立ち小パンチがガードされた場合には、レベルが高ければ、ガイアドライバーやギガスドライバーが連続投げになるので、これも合わせて活用したい。

●しゃがみ大パンチ

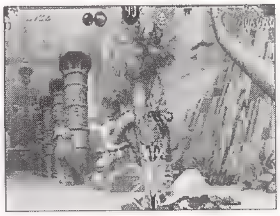
反撃技にして浮かせ技。相手のスキにこの技で反撃していくといいだろう。相打ちになっても相手が転ぶのでお得だ。浮かせてからの魔法攻撃（基本的に雷の魔法）は、反撃技からの連続技としてはかなり優秀だ。

●大足払い

リーチが長いうえ、これまた相打ちでも相手が倒れるので、有効。

●追い打ち攻撃

ホーミング性能が高く、転ばせたらいつでも狙えるのが特長。ただ、追い打ちは決まるが、宝箱が相手の足元から出た場合に、相手に宝箱の中身を取られてしまうので、時と場合による使い分けが必要。



全キャラ１を誇るホーミング性能。使っていこう。

●クロノスラッシュ

小中大を使い分けることにより、ただ出してガードさせるだけでも、いい具合のディレイ効果があり、使える。威力が高いのも魅力だ。

●ヘラクレスラッシュ

威力もさることながら、出かかりが完全無敵なので、起き上がり技としてや、相手の技を潰しつつ攻撃することが可能で、使い勝手が良い。威力が高いので、積極的に狙いたいが、空中では1～2ヒットしかしないので注意。

●雷の魔法

レオは対空兵器に乏しいので、魔法は常に雷の魔法にしておいて、対空のかわりに使いたい。雷～雷が狙いやすいのも利点だ。

レベルアップで当て投げ三昧

レオはレベルアップすると、対戦に重要な技を2つ覚える。これらを有効に使っていこう。

●アキレスリヴェンジ（LV20）

リーチがとても長い上、相手を転ばせて、なおかつパンチのカウンターよりも全然威力が高いという、とても強力な技。これがあるとレオの戦いが非常に有利に展開するぞ。



このリーチにしてこの威力。それでいて転ばせる。レオ最強の武器。

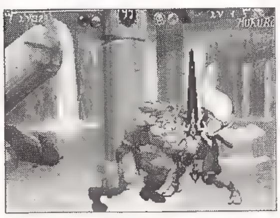
●ガイアドライバー&ギガスドライバー（LV31）

どちらもコマンド投げで、立ち小パンチキャンセルで、相手のガードモーションを投げてしまうことが出来る投げ技である。めくり小キックから、相手が喰らっていたら連続技を入れ、ガードされたらこのコマンド投げにいくといった強力な攻めが可能。

更に、ギガスドライバーのほうは、コマンドが2回転と難しいが、そのぶん出かかりが無敵で、相手の技の出かかりを無視して投げることが出来る。起き上がりや、ジャンプスカし投げなどが効果的。決まれば相手の体力を半分弱もっていくぞ。



立ち小パンチをガードさせたら…



キャンセルでガシっと掴んでしまおう。逃げれないぞ。

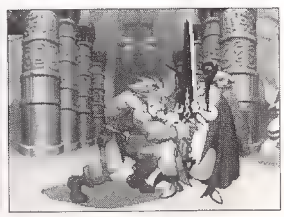
効果的な攻め方を考える

あとは、これらの技を使って効果的な攻め方を考えよう。その一部を紹介しておく。

●めくり小キック↓立ち小パンチ↓クロノスラッシュorヘラクレスラッシュorガイアドライバーorギガスドライバー



めくり小キックから…



こうくるか？



それともこうか？相手をコテンパンにやっつけよう。

めくり小キックから、2択3択攻撃をしかける。相手がガードしたらガイアドライバーを決め、喰らったらクロノスラッシュになるように上手く攻めたてよう。

●反撃のしゃがみ大パンチ↓雷↓雷↓追い打ち

一撃の反撃から、いかに多くダメージを奪えるか？対戦ゲームのポイントである。これくらい入れてやると、相手もうかつに攻めてこれなくなるであろう。

●ひたすらアルティメットガード～アキレスリヴェンジのみ狙う

相手の攻撃を待って、相手が多段攻撃してきたら、アルティメットガードからアキレスリヴェンジで返す。

これをやると、相手はうかつに攻めてこれなくなる。しかし、あまりアルティメットガードばかりしていると、アルティメットガード中を投げられてしまうので注意しよう。

あとはお好みでいろいろな技を使って攻め込んでみよう。

とらえどころのない動き

対戦攻略　ムクロ

遠距離からのリーチの長い攻撃と接近戦でのチェーンコンボ。これらをうまく使いつつ投げからの追いうちを十文字からの連続技で一気に勝負をつけたい。

担当：MVP

遠距離はジャンプ強P

ムクロの強Pは鎖鎌を使った非常にリーチのある攻撃で、遠距離戦の要となる。

しかし、地上で強Pを出した場合、読まれて跳び込まれるととんでもないとことになるので、地上ではたまにしゃがみ強Pを使っていくぐらいで決して多用してはいけない。

地上とはうって変わって使用頻度が高いのがジャンプ強Pだ。リーチが長いので反撃をうけないところから攻撃できる。



ジャンプ強Pは強いぞ。多用していこう

前方ジャンプは相手を封じ込める為に使い、垂直、バックジャンプは相手の跳び込みに対して鎖鎌の先端を当てるようにして出していこう。空中ガードされても得に問題はない。

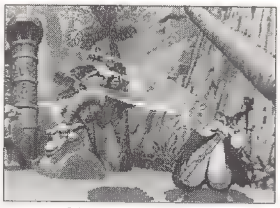
接近する方法

遠距離のジャンプ強Pが強力なのはやればすぐのわかると思うが、これだけではさすがに相手を倒すまでにはいたらない。やはり接近戦でのゆさぶりが勝負を決める。というわけでまずどういうふうに接近するかを考えてみよう。

オーソドックスなのが、弱の一文字をやや遠目から撃ちこれを追いかけるようにしてダッシュ、もしくは歩くというもの。ただし一文字の硬直は思ったよりも長いので多用は禁物だし、一文字を盾にしながら、というのは不可能。あくまで牽制で出すのだ。

ダッシュで近づく場合に注意するのが、すぐに止まれるように心構えをしておくということ。ムクロのダッシュは扱いにくいので（裏に回ったりする為）特に気をつけよう。

次に出てくるのが跳び込み。この時に出していく技は強P、中P、弱Kがいい。前者2つは相手がやや遠い時にリーチが横にあるのでおすすめ。



ジャンプ中Pで跳び込んだところ。

弱Kは下方向にやや強いので相手が近い時はこれで決まりだ。ただし相手の対空のことも考えて空中ガードで着地までいく、というのも選択肢に入れるべきだ。

接近戦のバリエーション

接近戦になったら何を狙うかといえばもちろんチェーンコンボだ。

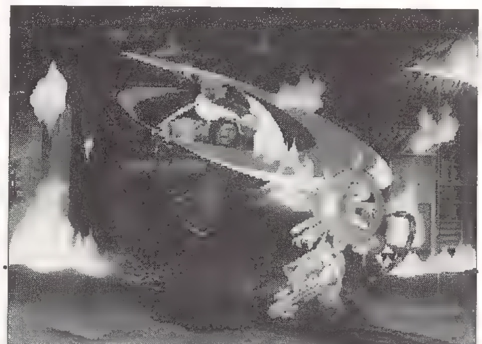
まず起点となる技は2つ。しゃがみと立ちの弱Kだ。しゃがみ弱Kは下段で立ち弱Kはリーチが長いのでチェーンにさせずにカツカツ当てていってもいい。



チェーンを使っていく。

そして弱の次は中につなげる。この時にはレバー入れ中Pとしゃがみと立ちの中Pを使おう。

レバー入れ中Pは中段であるが、近いと反撃されるので弱Kがぎりぎり当たる間合いからのチェーンにしよう。



中段でプレッシャーをかける。ただし出す距離に注意。

中Kがヒットした場合はすぐに雷の魔法で追いうちすること。

しゃがみ中Kそこからキャンセル一文字、旋風、旋風、蜻蛉、がおすすめだ。



ヒットすればそこからピヨリを狙える旋風

一文字は固め用に、旋風は連続技に、旋風と蜻蛉は奇襲といったかんじだ。特に旋風がヒットすれば大ダメージを狙えるので、割と多用していってもいいかもしれない。

このように接近戦はバリエーションが多いので、相手に読まれないようにすればどんどん攻めていける。

アルティメットガードについて

接近戦では特にそうだが、ムクロはチェーンコンボで攻めていくので相手はすぐにアルティメットガードをしてくる可能性が高い。というわけで攻めの連携には必ず投げを組み入れよう。

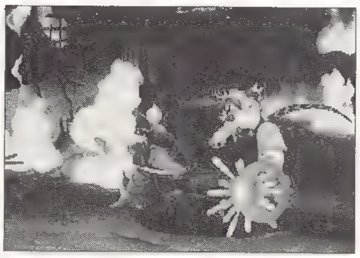
次に自分がアルティメットガードを使う時に注意点を説明しよう。自分が使う時のアルティメットカウンターは、覚えているのなら必ず肝破りのほうにしよう。ダメージ、転倒効果、リーチ、申し分ない性能だからだ。

もしもなかったら効果はうすいが小袖返しのほうを使っていくことになる。あまり期待はできないぞ。

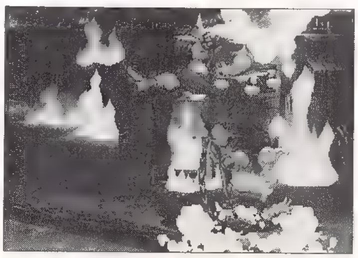
超絶!!ピヨリ連続技



まずは十文字だ。強で出すこと。



そして歩いて近づき小K→屈中Kを入れて…



キャンセル強螺旋脚、これでピヨる。

いっくぞ〜!!

対戦攻略　タオ

キャラのベースが格ゲーキャラなだけに、対戦でも問題なく闘っていけるぞ！

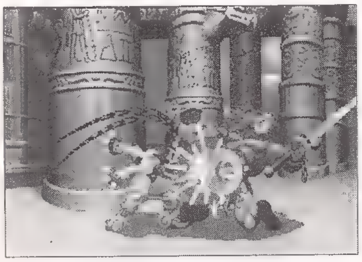
担当：伊勢猫

キャラ特性のチェーンコンボに飛び道具の空刃拳、対空の炎龍脚と一通りの必殺技もそろっているタオは対戦においても十分にその強さを発揮していくことができる。

チェーンで攻める

タオの主力といえばなんといってもチェーンコンボ。ダッシュ中に攻撃を出すことができないため、基本的なその使いどころはジャンプ攻撃からの飛び込み攻撃後がそれといえる。基本的には飛び込み攻撃から、下小K↓下大Kをメインに使って相手をダウンさせていくことができるチェーンコンボがメイン。これであれば飛び込み攻撃ヒット時に安定して連続技になる。

また、相手に飛び込み攻撃をガードされた場合は下小K↓下大Kの後半部分をしゃがみガード不可の立ち大Pへと繋げて、相手のガードを上下に揺さぶっていく。ちなみにもうひとつのしゃがみガード不能技である立ち大Kは立ち大Pに比べて硬直時間は短いものの、リーチが短く相手に届かないことがあるのであまりおすすめはしない。



基本的にはしゃがみ大Kと立ち大Pとで2択を追っていこう。

また、相手が通常ガードに徹しているようなら飛び込み攻撃から立ち小Kをガードさせておいて、投げをチェーン投げ（対CPU戦ブレイド攻略参照）で決められる。レベルアップして天墜牙を覚えているなら、小Kをキャンセルしてこちらを使ってもいい。

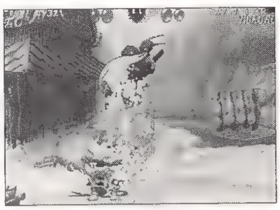
カウンター対策

手数の多いチェーンコンボで押していけば、相手がアルティメットガードを使って上がってくる頻度も当然として上がってくる。相手がアルティメットガードを使ってくるポイントは大体2つに絞ることができる。まずはこちらの飛び込み攻撃に対して対空として使ってくるのがひとつめで、これに対してはわざと攻撃を出さずにガード方向にレバーを入力したまま着地。ここで相手がアルティメットガードを出しているようなら、投げ抜け、受け身のとれない磊落腿（中、大K投げ）を決める。もうひとつとしては飛び込み攻撃後のチェーンコンボがそれ。飛び込みからのすかし投げを相手が警戒している場合、大体こちらの飛び込み攻撃は通常ガードしておき、そこからアルティメットガードに切り替えてくることが多い。こういった場合にはバクチ要素がないとはいえないが、チェーンコンボを途中で中断してようすを見ておいて、相手がアルティメットガードしているようならダッシュで近づき、硬直に投げや強力な連続技を叩き込んでいく以外にない…。

燃やして落とす！

ウォーザードの空中ガードは非常に万能で、対戦ではほとんどといっていいぐらい空中ガードクラックは起こらない上に、特定の攻撃以外では無効化できないのため、割と対空技を気にせずに飛び込んでいくことができる。





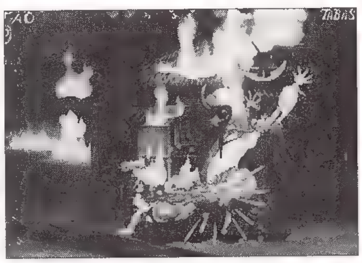
しかし、タオの炎龍脚の出がかりモーションは数少ない空中ガードすることができない攻撃のひとつなので、空中にいる相手を十分に引きつけておいてから炎龍脚を出していけば、確実に攻撃をヒットさせることができる。一応ミスティックブレイクである超炎龍脚の出がかりも同じように空中ガード不可だが、攻撃判定発生と同時に無敵時間が切れてしまい、相手がジャンプ攻撃を出していた場合など相打ちするケースが多いので無理に使っていく必要ない。

レベルアップ！

始めから空刃拳と炎龍脚を持っているタオの場合、レベルアップで覚える技のほとんどが付随的なもので、正直にいってしまえばかなり使いづらい…。しかし、中には非常に有効かつ使える技もある。

●虎空破

唯一VSポイントを必要とするアルティメットカウンターのキック・バージョン。タオに標準装備されている鷹空破に比べてリーチが長く、攻撃力も非常に高い。しかも相手をダウンさせることができるので絶対に覚えておきたい。



リーチが長く、攻撃力も高い。これだけは覚えておきたい技だ。

●天墜牙

最高レベルで修得するいわゆるコマンド投げ。つかみ判定の発生は遅いが投げ間合いが非常に広く、多少離れた相手であれば簡単に吸い込んでしまえる。通常投げの間合いが狭いタオにとっては非常にありがたく、チェーンコンボに絡めて使っていけば十分に判定発生の遅さをフォローすることができていい感じだ。

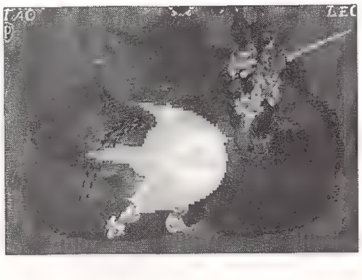
超絶!!ピヨリ連続技

立ち小K↓立ち中Kのチェーンから小・炎龍脚へと繋げ、目押しで落下してきた相手に超空刃拳を3ヒットさせるピヨリ確定の連続技。オーブがひとつ必要だが非常に使える。

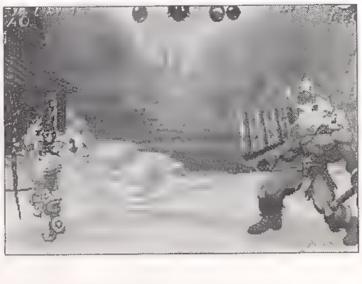
また、ジャンプ攻撃から決める場合は2段目の立ち中Kを省いていけば問題なし。



チェーンなどから小・炎龍脚へと繋げて相手を浮かせ…



落下してきた相手に目押しで超空刃拳を合わせていけば…



ピヨリ確定。オーブがあれば飛び込み攻撃から再度狙える。

猫で襲へ！

対戦攻略　タバサ

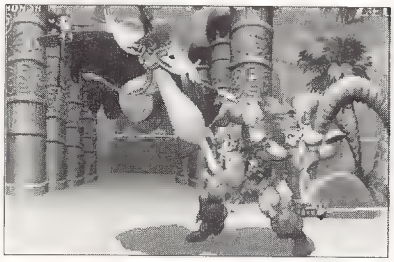
対戦でもミュースウィープは使える。が、無理して近距離戦をする必要はないぞ。

担当：ワイルダーＫＥＩ

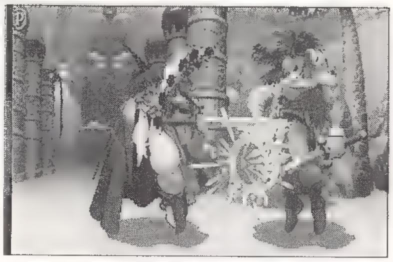
ミュースウィープは使い方次第

対戦においても、ミュースウィープは使える。この技はもちろんしゃがみガードすることはできないので、すぐに急襲すると相手側は立ちガードしにくい。

この攻撃がヒットすると、立ち弱キック↓レヴェリー・ソードが連続技になる。が、レバー斜め前下入れの中キックは連続ヒットにならない。



急襲！



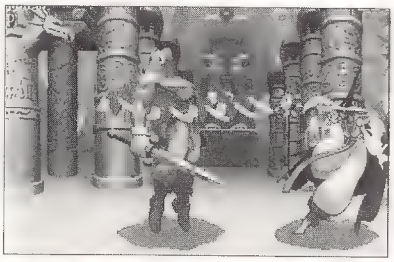
そして立ち猫↓レヴェリーへと繋げる。

そこで問題になってくるのが、アルティメットガード。さすがにこれには、ミュースウィープでも歯が立たない。そこで、ミュースウィープを出すタイミングを遅らせて、着地するように当てないようにしよう。ここで相手がアルティメットガードをしてくれれば、デス・フェノメノを無条件で決めることができるのだ。そう、デス・フェノメノは、アルティメットガードでもガードすることはできないのである。要するに、近距離戦ではしゃがみガードできないミュースウィープと立ちガードできないデス・フェノメノを使って、相手に2択攻撃をすることができるのだ。デス・フェノメノは相手にしゃがまれると当てることができないので、ミュースウィープを使って立たせるというわけだ。デス・フェノメノが相手にヒットしたら、手を出すのはなるべく控えるようにしよう。敢えて攻撃に出るのもいいが、タバサが攻撃を受けるたびに猫型風船爆弾が減っていってしまうので、カウントがゼロ近くまでカウントされるまで、スーパージャンプなどを使って相手の攻撃をくらわないようにしていきたい。消極的ではあるが・・・。性に合わないという人は、カウント表示の早く出る弱デス・フェノメノを使うようにするといい。爆弾が爆発しだしたら、爆発が終わらないうちに出の速い魔法を使って連続技にするといいだろう。

また、ミュースウィープは相手の背後に回ると見せかけて、再び正面に戻るという方法もとれる。正面・・つまり、自分のいた位置に戻るためには、相手をある程度跳び越さなくてはならない。故に、ミュースウィープは微調整次第で、相手の背後にいくこともできれば正面に戻ることもできるのである。すぐ攻撃を当てたいならば、スーパージャンプをしたあとに速攻でレバーを下に入れればいい。この場合は、↓↑↖↓弱キックという動作を、一連のコマンドとして覚えておくといいだろう。



このように後ろへ回り。



デス・フェノメノを当てる。

また、ジャンプ強パンチもしゃがみガードを崩す技として使っていくことができる。ただ、普通に使っていくのではなく、ボタンを押しっぱなしのほうを使っていくようにする。ボタンを押しっぱなしのままだとフラスコのまま落ちていくのだが、これ自体はしゃがみガード可能だ。このジャンプ強パンチは、ボタンを途中で離し、氷の刃にすることによってしゃがみガード不可となる。具体的な使い方としては、近距離で弱攻撃を1、2発当てといてノーマルバックジャンプから出したり、スーパージャンプで高い位置まで上昇してからフラスコを落としたりするのだ。

また、相手との間合いが中間距離のときには、ノーマルジャンプ強パンチで跳び込みつつ着地にレヴェリーやリスティブキトゥンを狙ったりする。ただし、このときのジャンプ強パンチは、ボタンを押しっぱなしにしたままのフラスコを当てるようにする。



この位置で出せば・・・



このように後ろではなく正面に戻ってくるのでガード方向を惑わすことが出来る。



氷の刃は出さずに当てて。



着地と同時にレヴェリー。たまに投げを使うのもいい。

無理に近距離をする必要なし

タバサには、チャクラ・ウェーブとレヴェリー・ソードという非常に優れた武器がある。VSポイントで強化されていれば、弱チャクラ・ウェーブを連発して出し、跳んできたところをレヴェリーで落とせばいい。このとき、レヴェリー・ソードは空中ガードされても構わない。

一応、連金のところで述べた杖を使った方法もできるが、対戦では移動起き上がりがあるのでまず決まらない。

対CPUの章

やつらを葬り去れ





スーパーアーマー&バーサクモードをどうするか?

VSハウザー戦

ノーマル状態

1面だが、スーパーアーマー能力を持つハウザー。スーパーアーマを持つヤツの対策を知っていないと痛い目に合うぞ。

レベル1スタートの場合は、1面なのでコイン稼ぎ優先に考えていこう。

スタート直後

まず、スタートする前に、1Pボタンを3回押して、魔法を風の魔法にスタンバイしておく。

で、スタートしたら、とりあえずバックジャンプして、後ろに下がろう。画面端まで下がっていって、ハウザーを画面の右の方におびき寄せるのだ。

ハウザーが寄ってきたら、次にハウザーが攻撃して来そうなタイミングを見計らって、スーパージャンプして、一気にハウザーを飛び越えよう。

飛び越えたら、ハウザーの動きを見ながら、ヤツを出来るだけ画面端に押しつけつつ、中パンチ投げで掴もう。

中パンチ投げの受け身を待とう

1回掴んで画面の端に押しつけたら、次は、ヤツが起きあがってくるときにタイミング良く通常ジャンプして、ヤツの起き上がりの攻撃をかわそう。

でもって、上手くかわせたら、その後すぐに近寄って行って、再び中パンチ投げする。

この中パンチ投げを、ヤツが受け身を取るまで繰り返し（大体1～2回）、ヤツが受け身を取ったならチャンス！ヤツの着地に、風の魔法を重ねてやろう。出来るだけ端に押しつけつつ出すのがポイントだ。

風を使ったら、そのままボタンは連打しないほうが良い。そのほうが次につなげやすく、ヒット数も多くなるからだ。

風の魔法が出ている間に、魔法をスタートボタンを4回押して、雷に合わせて、風の魔法の硬直が切れた直後に、雷の魔法を使う。いわゆる連続魔法である。失敗する人は練習あるのみ。

雷の魔法は、当たったらボタン連打してヒット数を増やそう。更に、オマケで追い打ちも入れてやると良い。

これが対ハウザー戦の1ターンである。

魔法を溜める

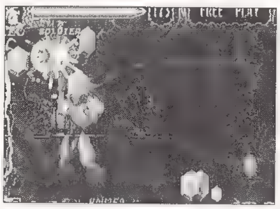
1ターン終わって、魔法がなくなったら、魔法を溜めに入る。

スーパージャンプでヤツを飛び越え裏に回り、ヤツが何か技を出したら、そのスキに、マーズスラッシュ（小）を当てて転ばせよう。2発当たればヤツは転ぶはずだ。下手に他の技で転ばせようとするとしくじるぞ。

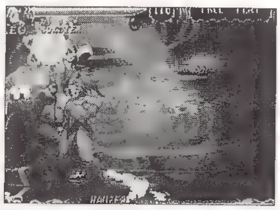
また、投げ技で転ばせると、宝箱の中身がほとんど食べ物になってしまうのでダメである。魔法が欲しいときは他の技で転ばせるように。これは基本中の基本。



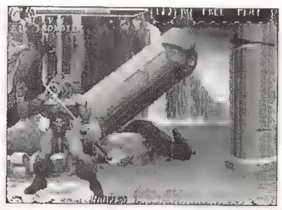
最後に追い討ちすると5000点得するので絶対やろう。



硬直が解けたら、すぐに雷！ここはボタン連打だ！



着地に風を重ねてやろう！ここではボタン連打せずに…



中パンチ投げで掴む。ヤツが受け身を取ったら…



画面端までさがっておびき寄せ、スーパージャンプで裏に回る。

魔法が溜まったら、また画面端に追い込んで中パンチ投げ～風～雷を狙う。

パーフェクト取りつつフィニッシュ

大体2回、多くて3回これをやると、もうハウザーの体力はほとんどなくなる。

こうなったら、あとは、パーフェクト狙いだ。体力を削られていたら、中パンチ投げで転ばせて、食べ物を出して回復してもいいし、体力が満タンなら、次の面への魔法を溜めておいてもいい。

最後の最後のトドメは、アルティメットカウンターが2万点なのでオススメだぞ。



ヤツの体力が少なくなったら、投げて食いもんを出そう。重要だ。

LEVEL32

レベル32では、稼いでいると、相手の体力がとても多くなっているので、タイムがとてもじゃないが足りなくなる。なので、32では、ストレス解消の豪快クリアパターンを載せたいと思う。

めくり小K→立ち小P→大ガイアドライバーで豪快に

スーパージャンプから、ヤツの裏に回りつつ、めくりで小キック（これが当てやすい！）を当てて、立ち小パンチキャンセルでガイアドライバー。これが基本戦法。

ヤツがいろいろと技を出していても関係なく吸い込むので、とても気持ちいいぞ！ストレス解消に持ってこい！

しかし、ヤツがバーサクモードになっているときだけは投げられないのでダメ。注意しよう。



ガイアドライバー！こんなに吸えるぞ！気持ちがいい！



立ち小パンチ。これをキャンセルして…



めくり小キック。当てやすいぞ。



バーサクモードは冷えるまで待とう
VS金剛戦

ノーマル状態

金剛戦も、気を付けるのは、赤くなるバーサクモード。コイツには、正面から戦いを挑まない、赤くなったら近寄らない、これ基本中の基本。

どの敵にも言えることだが、基本的に金剛に対しては、真正面から戦おうとすると、絶対にやられるのがオチだ。デカイ金棒でなぐられて、痛い目に合うぞ。

スーパージャンプで裏まわりからマーズスラッシュ

基本は、スーパージャンプして、ヤツを飛び越えるようにする。するとヤツが金棒を振り回すので、そこを後ろからマーズスラッシュで転ばせる。

これを何回か繰り返して、まず魔法を3つストックしたいところだ。

端に追い詰めて風〜雷

魔法が溜まったら、対ハウザー戦と同じように、ヤツを画面端に誘導する。

端で待って、金剛が攻撃して来そうになったらスーパージャンプで裏に回って、ヤツが金棒を振り回しているところを、中パンチの投げで掴む。

で、掴んで端に追い詰めたら、例によって、ヤツが受け身を取った着地に、風の魔法を重ねてやる。金剛の場合は多少ボタン連打してもかまわない。

雷を使うタイミングがポイントだ

風の魔法を当てたら、金剛の場合は、ヤツが地面に着地して、少し間を置いてから雷の魔法を使用する。

何故かというと、金剛の場合には、何故かヤツが地面に落ちてからしばらくして、倒れているところに魔法が当たるのだ。

しかも、ちゃんとタイミング良く当てればコンボ扱いとなり、大きいコインが出るのだ。これを利用しない手はないぞ。

なので、風を当てたら、ヤツが落ちるのを良く見て、落ちついてタイミングを見て雷の魔法を使い、ボタン連打しよう。上手くいけば、かなりのコインを稼ぐことが出来るハズだ。

雷を当てたあとは、やはり、追い打ちを入れて1ヒット増やすのを忘れないように。

あとは体力回復してトドメだ

金剛に、魔法を当てれるだけの体力がなくなったら、回復タイムだ。削られた体力を中パンチ投げで食べ物を出して回復しよう。

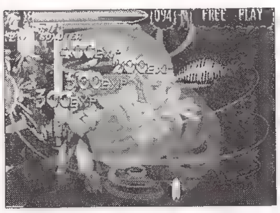
基本的にヤツの攻撃で削られるのは、バーサクモードのときの金棒と、髪の毛、こぶしちぎりだけ。バーサクモードのときは近づかれたらスーパージャンプで逃げるようにして、こぶしちぎりはアルティメットガードしよう。割とパーフェクトは取りやすいハズだ。パーフェクトの5万点が結構重要だぞ。



ハウザーと同じく、スーパージャンプで裏まわり。頭突きに注意。



やはり、中パンチ投げで端に追い詰め、着地に…



風を使って…



ヤツが地面に落ちて、ちょっと待ってから…



雷をタイミング良く出そう。要連打。追い打ちを忘れないように。

LEVEL32

レベル32では、やはりここでもガイドライバーが大活躍する。デッカイ金剛をバリバリ投げてやろう。

裏に回ってガイアドライバーで投げる

スーパージャンプで裏に回り、(めくり小キック)→立ち小パンチ→ガイアドライバーでイケるぞ。

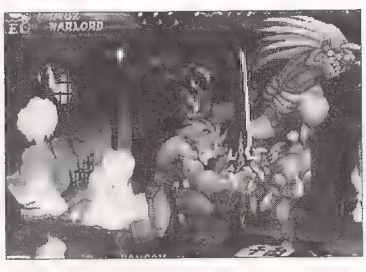
ヤツがバーサクモードになっても、あわてずにガイアドライバーを決めてやれば、すぐにバーサクモードが終わるので、全然問題なし。コイツの場合もかなり遠くからでも吸い込むので、これまたストレス解消するのには持ってこいである。



めくりスーパージャンプから、立ち小パンチガイアドライバー



ヤツがバーサクモードになっても…



動き出すところを、タイミング良くガイアドライバーで吸えばOK。



ムリに反撃せず反撃ポイントを覚えよう

VSセクメト戦

ノーマル状態

まずは基本の対応を覚えていこう

セクメト戦は、基本の対応策を覚えていないとキビシイ。

まず、接近戦では、手を出さずに我慢すること。下手に手を出すとヤツのかみつきや、下段の前足払いを喰らってしまうぞ。

ただし、たまにヤツがヘビを伸ばして投げにくる。こればっかりはガード出来ないが、これは半ばしょうがない。喰らってもしかたないと思って気にしないように。

次に、中距離で出してくる、ジャンプからのボディプレス。

これも、安定で立ちガードするのが一番良い。

で、ガードしたあとに、思わず反撃したくなるが、ヤツの着地にはスキが全くなく、絶対に反撃されるのがオチなので、ここは絶対反撃しないこと。



ボディプレスのガード後は、反撃したくなるが、やっちゃダメ。

最後に、遠距離でのファイアー&火球。これは、ファイアーについては必ずアルティメットガードすること。火球は当たりそうになったらアルティメットガード。

ちゃんとアルティメットガードしないと、ガードを崩されて痛い目に合うぞ。

裏に回って毒攻撃を待つ

ヤツの攻撃の合間に、スーパージャンプして、ギリギリ後ろに行くように着地しよう。すると、大抵ヤツは、毒攻撃か、もしくはサンドスプラッシュ（仮名）を出してくるから、これをガードして、ガード後にしゃがみ大パンチで反撃しよう。

一回倒したら、起きあがるときにまた裏まわりスーパージャンプして、繰り返し。これを繰り返して、魔法が溜まったら、いよいよ魔法を入れるチャンス。

端に追い詰めて風～雷

セクメトの場合もまた、端に追い詰めてから、風の魔法～雷の魔法～追い打ちの連続魔法を狙っていく。しかし、コイツの場合、簡単には投げさせてくれないので、画面端に追い詰めるのが一苦労だ。

基本はやはり端で待ってスーパージャンプから投げにいくのだが、危なそうだったら、裏に回って着地して、毒攻撃等をガードしてしゃがみ大パンチで転ばせていき、端に追い詰めよう。

で、端に追い詰めたら、また同じようにジャンプして着地に中パンチ投げを決めて、投げ抜けされたところに風の魔法を決めるのがベスト。

だが、大抵投げは決まらないので、100%ではないが、結構いける方法を紹介しよう。

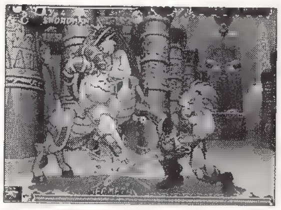
端でヤツの起き上がりにいきなり風を重ねる方法

ヤツを端に追い詰めたら、ヤツの起き上がりを見計らって、おもむろに風の魔法を重ねてやろう。このとき、出来るだけ端に密着して、なおかつ、魔法の発動モーションがヤツに重なるようにするのがポイントだ。

上手くいくと、かなり風がヒットしてくれる。

ガードされることもあるが、タイミングが完璧ならほぼ当たるハズなので、ここは要練習だ。そして、風の魔法を当てたら、また例によって雷の魔法を入れるのだが、コイツは今までの2匹と比べて、浮きが低いので、雷の魔法を使うタイミングがシビアだ。

失敗するとヤツを落っことして大失敗。大損害を受けるので、ここの魔法のつなぎは慎重にいこう。



ガードしたら、しゃがみ大パンチで反撃して転ばせる。



裏に回って、ヤツの振り向き攻撃をガードする。

LEVEL32

コイツは今までの2匹のように簡単には投げさせてはくれない。ガイアドライバーを狙うにも、ちょっとパターンを変えてアレンジしていかないとダメだ。

ジャンプ小キックを当ててから当て投げを狙う

セクメトの場合、いままでのように立ち小パンチからキャンセルして吸いにいくと、技が出ても、投げ間合いが届かずに、空振りモーションが出てしまう。なので、ちょっとパターンを変えて、スーパージャンプの小キックをややめくり気味に（着地がヤツの近くになるように）当てて（ガードさせて）、そのあとに着地にダイレクトにガイアドライバーを決めるようにする。

ポイントは、着地がヤツの近くになるようにすることと、着地のガイアドライバーコマンドの入力。

ガイアドライバーの入力は、着地してから入力するくらいにしよう。でないと、失敗しやすい。ただ、失敗してもスーパージャンプになって逃げられるのが、このパターンの利点でもある。

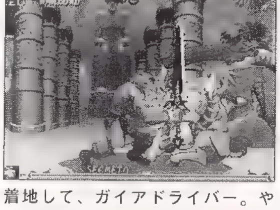
ボタンは、ヤツのガードモーション（喰らいモーション）が切れたときにちょうど押すようにしよう。ちゃんとタイミング良く入力すれば、ヤツが攻撃してきていても、攻撃をスカして吸えるぞ（音だけ聞こえる）。これがまた気持ちいいので是非狙おう。



風から雷へのつなぎは、ムズいので慎重に。



魔法が溜まったら、端に追い詰めて、ヤツの起き上がりに風を重ねる。



着地して、ガイアドライバー。ややタイミングがムズい。



ややめくり気味に、スーパージャンプ小キックをガードさせる。



ここからは下手に喰らうと命取り

VSヌール戦

全レベル共通

ヌールの場合、基本の戦い方はいままでとほぼ一緒だが、気を付けたい攻撃が何個かある。しかも間違って喰らうと、とても痛い攻撃が多いので、なるべく安全に行きたい。

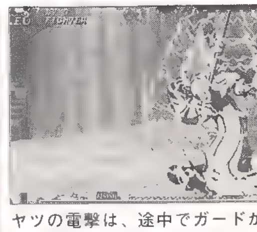
スーパージャンプから様子を見る

基本通りにスーパージャンプで裏に回るのだが、ヌールは、スーパージャンプに合わせて竜巻攻撃、電撃などを出してくる。このときは、ムリに裏に行こうとすると喰らうので、無難に空中ガードして、再びスーパージャンプ出来る機会を待とう。また、スーパージャンプで裏に回ったあとも、ヤツは着地したレオに対して、突き攻撃、電撃、体当たり等をしてくることがある。

なので、裏に回ったら、ヤツがどんな行動をしてくるか様子を見て、それから対応しなくてはならない。突き攻撃は、反撃できないのでガードし、間合いが離れるのを待つ。

電撃は、ガードするのだが、めくりガード（レオの向きと反対にガード）になる上、めくりガードすると途中でガードを崩されるので注意したい。できればアルティメットガードしたいところだ。

体当たりは、これまたアルティメットガード。でも、たまにアルティメットガードでもガード出来ないときがあるので、喰らっても仕方のない場合もある。



ヤツの電撃は、途中でガードが崩されるので非常にやっかいだ。

ヤツが大アッパーをスカったらチャンス

裏に回ったとき、ヤツがレオと反対方向を向いたまま、大アッパーをスカったら、反撃チャンスだ。しゃがみ大パンチで転ばせよう。

また、子イカ攻撃を反対に出した場合や、下からくる足の攻撃を出した場合などにも、反撃可能だ。竜巻攻撃を地上でガードしたあとにも、しゃがみ大パンチが反撃技となる。覚えておこう。



裏に回って、ヤツが反対に攻撃したら反撃チャンス！

魔法が溜まったら氷～雷で攻撃

さて、魔法が溜まったなら、裏まわりから、中パンチ投げを決めて、そこから連続魔法を狙っていこう。ヌールには、耐性からも考えて、始めに氷の魔法～雷の魔法が良い。

中パンチ投げを決めるタイミングは、先ほどのしゃがみ大パンチを決めるタイミングと一緒だ。ただし、投げから氷の魔法を入れる場合、画面の端以外の場所で入れないと、そのあとの氷がヒットしづらいので注意しよう。

で、投げが入ったら、そのあとに氷の魔法を入れる。

このとき、ヌールが投げ抜けしていても、投げ抜けしていなくても、関係なく浮いたところに氷の魔法が決まる。かみついた場合は3～4回かんだあとに離れるので覚えておこう。氷の魔法は、始めにボタンをちょっとだけ連打して、速めにヒットするように調整しよう。逆に後半はゆっくりヒットさせて、なるべく画面の下のほうにヌールを誘導したい。で、氷のあとにはすぐ雷で追い打ち。これは連打してヒットを稼ごう。



裏に回って中パンチ投げを決めて…



まずは氷の魔法を当てる。次に…



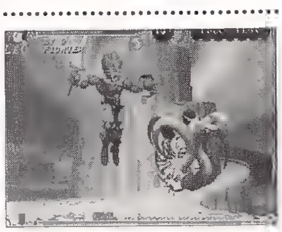
雷。高く上がり過ぎるとヒット数が落ちる。気を付けよう。

竜巻連発モードになったら…

ヌールは、後半ヤツの体力が少なくなってくると、起き上がりにレオのところに向かって竜巻で突っ込んでくる場合が多い。このモードになったら、ヤツの起き上がりは、ヤツが起きあがると同時にこちらもスーパージャンプして、ヤツの竜巻を飛び越えるようにジャンプしよう。

で、ヤツの竜巻の後ろに着地するようレバーで調節して、しゃがみ大パンチなり、ダッシュして投げにいくなりする。

竜巻の着地は、スカしてからダッシュして投げにいけば100％投げれるぞ。覚えておこう（体力回復に非常に役立つのだ）。



竜巻をスーパージャンプでスカしたら、後ろに着地して反撃だ。

LEVEL32

レベル32では、ここでもやはりガイアドライバーを狙っていく。ガイアドライバーは、結構減る上に、減らしながら、投げ技なので、常に宝箱から食べ物が出てくるのが利点だ。

ガイアドライバー中心にいけば、体力回復の面では問題なく進んで行けるだろう。まさにお手軽楽勝パターン。

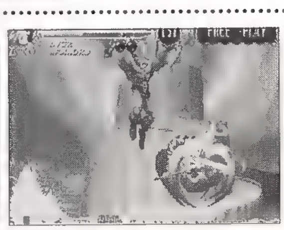
裏まわりからダイレクトにガイアドライバー

ヌールには、前半のモードには、セクメトのようにめくり小キックからダイレクトに掴みにいったり、裏まわりから、ヤツの攻撃がスカったところを掴んだりする。

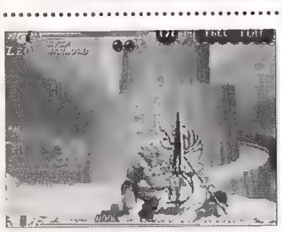
ただし、小キックからいくのは、ヤツが突きを出すと吸えずに喰らうので、いまいち。安全にいくなら、ヤツの攻撃がスカるのを待とう。

後半は、ヤツの起き上がりの竜巻をスーパージャンプで飛び越えて、ヤツの真後ろに着地して、レバー調節でガイアドライバーを決めよう。

これまた完全にハマると気持ちがいいぞ。



竜巻モードでは、スーパージャンプから、ヤツの真後ろに着地して…



ガイアドライバー！うーん、パターンぽい。



とりあえずしゃがんで待てば安定

VSルアン戦

ノーマル状態

ルアンはあわてて反撃にいかなければ、安定した戦いが望めるので、そんなに焦らずに、キチンとパターン通りにやろうルアンは、下手な動きをしなければ、問題なく倒せる敵である。ここまで来るのに結構体力を減らされていたときなどには、このルアンで少し一息ついて、体力回復してみてはどうだろうか?

しゃがんで待ってしゃがみ大パンチで反撃する

ルアンはこちらがしゃがんで待っていると、大体、次のような攻撃をしてくる。

一つめは、羽を飛ばしてくる攻撃。必ず6発1セットで飛ばしてきて、通常ガードだとガードを崩される。

二つめは、火の鳥に変身して、体当たりしてくる攻撃。これも、通常ガードするとガードを弾かれる。

三つめは、一旦バックジャンプしてから、急降下してきて蹴りか、もしくは投げに来る攻撃。四つめは、近づいてきて羽パンチ、大蹴り、小蹴り×2回→大蹴りの1セットのどれかをしてくる攻撃。

これらの攻撃を、ガードして反撃するのだが、対応を全て把握しておきたい。

羽6発攻撃は、見えたらすぐにアルティメットガード。

火の鳥攻撃も、見えてからアルティメットガードすれば問題ない。逆に早すぎないように注意しよう。

ただし、火の鳥は、アルティメットガード後に、先に動けるのはルアンのほうなので、アルティメットガード後には反撃しないように。安定は立ちガードだが、下段の蹴りが来ることがあるので注意。

急降下アタックは、絶対に立ちガードすること。この攻撃は、しゃがみガードしていると喰らうので要注意。投げの場合にも、しゃがんでいると投げられてしまうが、立っていれば投げがスカってくれるので大丈夫なのだ。



羽や火の鳥は、必ずアルティメットガードしていこう。



急降下投げは、必ず立ちガードしないと喰らうぞ。

でもって、4つめの攻撃、蹴りorパンチの攻撃だが、これらはしゃがみガードしたあとに、しゃがみ大パンチで反撃が可能だ。

この反撃が基本的な攻撃になるので、この反撃ポイントだけは絶対に覚えよう。

ただし、蹴り×2回→大蹴りのコンビネーションは、全部ガードしてしまうと、3発めでガードを崩されて、そこに攻撃されることがある。

これだけはある意味仕方がないことなので、我慢しよう。

一旦倒したら密着して起き上がりを待つ

そして、しゃがみ大パンチで転ばせたら、そのあとにすぐダッシュしてヤツに近づき、密着して起き上がりを待つのが、実はかなり重要なポイントになる。

ヤツの起き上がりに密着して待っていると、ほとんどの場合、そこからパンチ、蹴り、起き上がり天昇(対空技)のどれかを出してくるのである。

天昇以外のパンチ、蹴りは、再びしゃがみガードしてからしゃがみ大パンチで転ばせていけばいい。

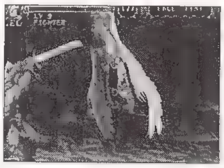
天昇は、レオがしゃがんでいるとスカって飛んでいくので、スカったところにしゃがみ大パンチを入れて転ばせるなり、投げで掴むなりする。

これでほぼハマってくれる。

これをある程度繰り返して、魔法を溜めていこう。



ヤツの振りの大きい技をガードしたら…



しゃがみ大パンチで反撃。転ばせたらダッシュして密着しておくこと。

氷の魔法から雷の魔法で追い打ちしていこう

さて、魔法が3つ溜まったら、いよいよ魔法を決める。

まず、基本のように、一旦ヤツを転ばせてから、密着して待ち、ヤツが起き上がりに天昇を出してくるのを待つ。

天昇をヤツがスカったら、そこの着地を中パンチ投げの掴みで投げて、そのあとに、氷の魔法で追い打ちする。

このときの投げは、決まっていても投げ抜けされていてもどちらでも良いが、投げ抜けされた場合には、氷の魔法を当てる高さが高くなりすぎないように注意しよう。

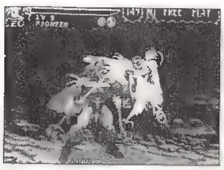
でもって、氷の魔法を当てたら、続けて雷の魔法を使って追い打ち。このとき、氷の魔法を当てる高さが高すぎると、雷が全部当たらないので、やはり氷の魔法はボタン連打しないように注意しよう。

雷をすべて当てたら、最後に追い打ちを入れる。これはもはや定番にして常套手段。

魔法は、雷~雷と当てていってもコインはたくさん出るのだが、コイツの弱点が雷なので、一気に体力がなくなってしまうのでダメ。これをふまえて考えた結果、やはり氷~雷がいいだろう。始めに氷を当ててる分、コンボ補正が効いて、次の雷の減りが少なくて済むのだ。



ヤツが天昇をスカったら…



着地を中パンチで掴む(投げ抜けされても良し)。

LEVEL32

雷に弱いところをつく!

基本的にはレベル1と同じパターンで良いが、それではあまりにも芸がないので、やはりガイアドライバーを入れていく方法を考える。

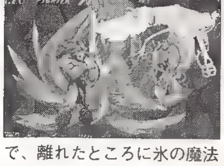
ヤツの起き上がりに密着して待ち、ヤツが起き上がりに天昇を出してきたら、そのスカった着地を、ガイアドライバーでタイミング良く掴む。

タイミング的には、ヤツが落ちてくる間にコマンドを入力しておいて、ちょうどヤツが着地したときにボタンを入力するといい。ボタンのタイミングが遅れると技を喰らう。

また、レベル32で、しかも属性剣を持っているときには、コイツの弱点を考えて、属性剣を持ち変えていくと良い。

コイツの弱点は雷なので、雷の属性剣を持っていたら持ち変えていこう。

マーズスラッシュなどを連発していくと、結構いい感じにハマってくれる。



で、離れたところに氷の魔法で追い打ち!このあとは雷も入ってグー。



ここからはとりあえず勝つことが最優先

VSギギ戦

全レベル共通

LEVEL1スタート

ギギはかなり辛い部類の敵になるので、下手に魔法を狙って喰らうよりも、確実に次につないでいったほうが、より安定したプレイになるだろう。ホントに余裕があったら魔法を狙うくらいでちょうどイイ。

まずは大パンチ投げで転ばせろ!

コイツの攻撃は、出が速くスキが少ないので、いままでのようにスーパージャンプから裏に回って投げにいこうとすると、そこを連続斬りされて、痛いダメージを喰らう。

なので、基本的にスーパージャンプしながら、ヤツのスキのある攻撃を待って、すみやかに投げにいく方法を取る。

投げるときは、ヤツを転ばせることが目的なので、大パンチの投げで投げること。こちらからジャンプしていくと、大抵は対空斬り（ザキクッカン）を出されるので、これは空中ガードする。地刺し（ピュチキッカンのこと）を出してきたら、素早く反応してジャンプから投げにいこう。

ただし、石柱のときはダメ。岩落としも、見てからスーパージャンプしては遅すぎるので、あらかじめジャンプしているときなどにのみ投げを狙おう。他に投げれるのは、ヤツが百裂斬り（メリチャギチャク）を遠間で出してきたときに、スーパージャンプで裏に回り、反対側から最後の斬りがスカったところを投げたり、ヤツのジャンプ攻撃をガードしたあとに出来る。

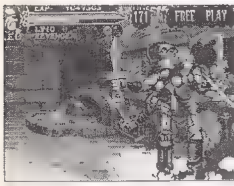
ただし、ヤツのジャンプの着地を投げる場合は、ジャンプ攻撃を近い間合いでガードした場合に限り可能である。しかも、着地にタイミング良く投げないと、ヤツの着地技を喰らうので注意。連続技を喰らうとキビシイ大ダメージになるので、ジャンプの着地を投げるのは結構勇気が必要だ。あとは、ヤツが近距離で地刺しを出したときなどに、ガード後しゃがみ大パンチで転ばせていくのも有効だ。



ヤツの地刺しを見たら、ジャンプして投げにいく。



ヤツのジャンプ攻撃を近距離でガードしたら…



着地をタイミング良く投げる！勇気と思い切りが必要だ。

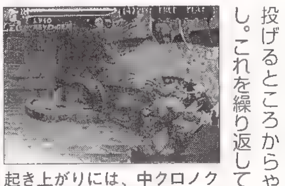
転ばせたら起き上がりに中クロノスラッシュを重ねよう

こうしてヤツを一旦転ばせたら、次に起き上がりに、中のクロノスラッシュを重ねていこう。重ねるタイミングは、起きあがった直後。ヤツが起き上がりにジャンプや技を出そうとした瞬間、クロノスラッシュの最後の斬りが重なるくらいがベストだ（もしくは体当たりの最後が重なるぐらいのタイミングでも良い）。

このタイミングは体で覚えること。ヤツの「デンデン」という転びが終わってから、1テンポ遅らせて中クロノスラッシュを出すぐらいがちょうどピッタリである。口で言うよりも自分で覚えたほうが早いだろう。

ただし、重ねが甘いとダメで、早すぎるとガードされ、遅すぎると攻撃を喰らう。攻撃を喰らうと、連続で喰らってとても痛いので、多少早めに重ねるほうがいいだろう。

ガードされた場合は、再び投げるところからやりなおし。これを繰り返していこう。



起き上がりには、中クロノクラッシュを置いておいてやろう。

魔法を狙うならいつ決める?

クロノスラッシュで倒していって、魔法が溜まっていたら、魔法を狙っても良い。

ただし、コイツには効率の良い魔法の当て方が見つからないので、雷～雷の安定連続魔法を当てていくのがベストである。これ以上は狙うとキビシイ。

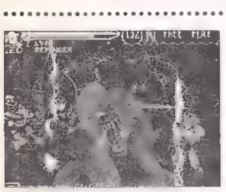
雷を狙うタイミングは、ヤツの2段斬り（ザキヒンクッザ）をガード（アルティメットガード）したあとに狙える。中パンチ投げのあとも狙えるが、投げるチャンスが少ない上、投げ抜けされることが多いので、効果的ではない。

ガードしたあとにすぐ雷を出せば必ず決まるが、ここで気を付けたいのは、ヤツの硬直中に当ててしまうと、何故か1発しか当たらずに転んでしまう点。ほんの少し（気持ち程度）タイミングを遅らせて雷を使おう。ほかには、ヤツの百裂斬りの最後の2段斬りをガードしたあとにも、確実に魔法が決まる。ただし同じようにタイミングによって多段ヒットしないので要注意。

雷を当てたら、2発目も雷で追い打ちして、コインを稼ごう。追い打ちするのを忘れないように。雷の魔法は基本的にヤツの弱点なので、体力もかなり減ってしまうが、ほかに効果的なのがないので、これで安定しよう。倒すのも非常に楽になるし、結果的にはこれでいいのだ。



ヤツの２段斬りをガードしたら…



雷の魔法が入る！タイミング悪いと１発で落ちるので気を付けよう。

LEVEL32

アルティメットカウンター（キック）を使え!

ヤツのリーチの長い攻撃の数々には、レベル1スタートの場合には非常に苦しめられるが、レベル32では、アルティメットカウンターのいい的になるぞ。キックボタンのアルティメットカウンター（レベル20で修得）は、リーチが異常に長い上、相手を転ばせることが出来る優れもの。

これを、ヤツが連続斬りを出してきたときに、アルティメットガードからカウンターで当てていけば、非常に楽にヤツを転ばせることが出来る。

で、一度転ばせたら、あとはレベル1のときと同じように、クロノスラッシュを重ねていけば、もう楽勝ですね。こりゃあイイ。



キックのアルティメットカウンターが超～～～使える!!



続けて２発目の雷を入れれば、コインもたくさん出て、イイカンジ。

ボーナスステージ3 後

石像を壊すボーナスステージ。3面の敵、セクメトを倒すと来ることが出来る。

初めに左側を壊してから、右に回って右側面を壊し、最後に真ん中に残った本体を倒すと、中から黄金の像が出てきて、大量のコインをばらまいてクリアだ。

しゃがみ大パンチが重要

スタートすると同時に、右を向いてしゃがみ大パンチを連打。この大パンチが1回で3発づつ当たるので、これを3回繰り返すと、片側の側面が全て壊れる。しかし、運が悪いと、石像がカタい場合がある。カタい場合には、しゃがみ大パンチ6発で側面が壊れるぞ。

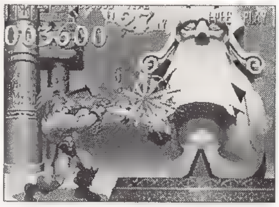
片側を壊したら、次に反対側に回って反対側を壊す。スーパージャンプして一旦石像の上に乗り、そのまま下に降りて、着地と同時にしゃがみ大パンチを連打しよう。これまた3発or6発で全部壊れる。これまで壊したら、コインを回収し、次に振り返って、台の下から立ち小パンチ→大クロノスラッシュを出そう。これを1回やると大抵コインが1回出るので、1回やってはコインを回収、振り向いて再び立ち小パンチ→大クロノスラッシュ。

これを3回くらい繰り返すと、もう黄金の像が見えてくる。こうなったら、あとは立ち大パンチを連打して壊そう。壊したら、ダッシュしてコインを回収して終了。

石像のカタさによって変わるが、やわらかいときは15～16秒、カタいときは12～13秒くらい残せるハズだ。

また、ボーナスステージのコインは、早く壊せば壊すほど、金額の高いコインが出てくるようになっている。頑張って高いコインを出そう。

このステージは、レオにとっては属性剣や、魔人の斧を入手出来る大事なステージでもある。意外な場所に隠されているんだね。



まずはしゃがみ大パンチで側面を壊す。



反対側も同じように。たまにカタいことがある。



真ん中だけになったら、立ち小パンチキャンセル大クロノスラッシュ。

ボーナスステージ6 後

ここは、隠しボーナスもあるので、わりかし気の抜けないようになっているぞ。

スーパージャンプで2回攻撃が重要

この面は、左右にある顔の形をした石像×6つを壊すボーナスステージだ。

右側の石像のしたからは、常に地面から槍が突き出してきて邪魔をし、左の石像は、口から弾を吐いてきて、プレイヤーの邪魔をしてくる。

なので、このトラップ類の当たり方によって、タイムに若干の差が出来てしまう。

だが、やり方は一通りなので、それを紹介しよう。

スーパージャンプから昇りで中キック→下りでレバー下＋中キック

スタートしたら、まずは左を壊しにいく。その場からスーパージャンプし、まずは昇りで中キックを出す。これが3つある石像の上2つに当たるように出そう。

で、そのジャンプの下りには、今度はレバー下＋中キックで、今度は真ん中と下の2つの石像に当たるように攻撃する。スーパージャンプして速攻で始めの中キックを出さないと、次の下りの下中キックが出ないので注意しよう。

これを、3～4回繰り返すと、まずは真ん中の石像が壊れる。真ん中が壊れたら、あとは昇りで大パンチ、下りで下＋中キックで壊すようにしよう。多少速く壊せるハズ。

もしも、一番下の石像が残ったら、着地してしゃがみ大パンチで壊すと効率よく壊せるぞ。

真ん中や上の石像が壊れると、コインがパラパラと出てくるが、ここではタイムを優先したいので、無視して石像を壊すのに集中すること。



スーパージャンプの昇りで中キック。2つ同時に攻撃しよう。

右側も同じようにして壊す

右側を壊したら、あとは左側だ。最後の1個の石像が出したコインを回収しつつ、ダッシュして右に移動し、ここでもやはり、スーパージャンプの昇りで中キックを出して、下りで下＋中キックで、石像を壊していこう。

ただし、右側は、石像から弾が来るので、安定してダメージを与えられない。壊す順番は気にせず、とにかく速く壊していこう。上が残ったらジャンプ大パンチ、下が残ったらしゃがみ大パンチで壊していくのも、やはり左側と同じ要領だ。

弾に当たると弾かれて間合いが離れるので、間合いが離れたら、上手くダッシュやスーパージャンプで間合いを調節してフォローしよう。

ここまで、上手くいけば16秒くらい、失敗しても大体13秒前後は残せるだろう。あとは慣れれば速くなるぞ。

隠しボーナス3万点は立ち中キックで!

さて、このボーナスステージは、残りタイムを10秒以上残してクリアすると、通常は出てこない、特別ボーナスの石柱が落ちてくる。

この石柱は1発で壊れて、壊せば通常のボーナス得点に3万点加算される。是非とも欲しいボーナスだ。

これは、全部石像を壊したら、素早くダッシュして画面真ん中やや右寄りにかまえて、石像が落ちてくるのを待つ。

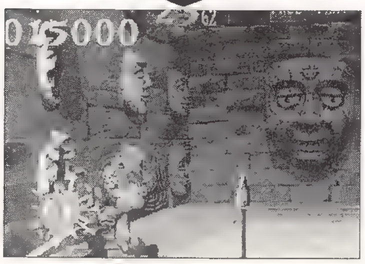
で、石像が画面の上から落ちてきたら、落ちてくるのを見てから、タイミングを合わせて、立ち中キックで撃墜する。このレオの立ち中キックは、技が出るのがとても速く、しかも上方向に強いので、ここには打ってつけだ。十分に見てからでも間に合うぞ。



更に下りで、レバー下＋中キック。これまた2つ同時に攻撃。



ついに来た！立ち中キックの存在価値がここにあった！見てから余裕。



残った石像の処理も、すばやくすみやかに行おう。



VSブレイド戦

ノーマル状態

始めは端でチャンスを待つ

ブレイドはリーチが長く、しかも技の出が速く、接近戦で強い。なので、始めは画面の端までスーパージャンプで下がり、ブレイドが近づいてくるのを待って、反撃のチャンスを待とう。

ジャンプ攻撃&スライディングを待つ

画面の端で待っていると、ヤツがジャンプからパンチして↓昇りジャンプパンチしてくることがある。

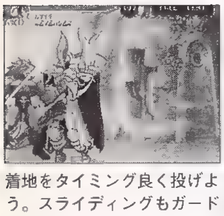
このときは、この昇りジャンプパンチの着地が自分に近ければ、着地をタイミング良く投げることが出来る。大パンチで投げて転ばせよう。

また、ヤツがスライディングをしてくることがあり、これはガードすれば、ガードしたあとに投げることが出来る。

端で待つときは、基本的にしゃがんで待ってスライディングを警戒し、ジャンプしてきたら立ちガードしていく。



端で待って、ジャンプを近距離でガードしたら…



着地をタイミング良く投げよう。スライディングもガードして投げだ。

ヤツのパンチに反撃する

このほかに、近づいてきてから、ドリル突き（ポロス）や、緑色の残像斬り（セレーネー）などを出してくる。

このときはすみやかにアルティメットガードして、再びチャンスを待とう。

ヤツがジャンプ攻撃などから、着地して、パンチ攻撃（アッパー）を出してきたら、ガードしたあとにこちらのしゃがみ大パンチがヒットする。しゃがみ大パンチはかなり間合いが広いので、ヒットする間合いを覚えておこう。



ヤツのアッパーなどは、ガードしたあとにしゃがみアッパーが届くぞ。

転ばせたら密着してしゃがんで待つ

ヤツを大パンチ投げやしゃがみ大パンチで転ばせたら、そのあとは素早くダッシュして近づき、ヤツの起き上がりに密着して、しゃがみガードして待っていよう。

そうすると、ヤツは起き上がりに…

1・ジャンプする（昇り攻撃）
2・アッパーなどの攻撃。
3・ドリル突き。
4・緑色のアッパー攻撃。

と、大体4通りの攻撃パターンがある。これらの対応策は、まず3と4は、2～3発ガードしたらアルティメットガードを崩されるので、アルティメットガードする。このあとは再び端で待って仕切り直しだ。

1の場合は、ヤツがジャンプして飛び越えるか垂直ジャンプなので、そのままその着地を大パンチ投げで投げてしまうことが出来る。

2の場合、密着状態からの攻撃なので、ガードしたあとにしゃがみ大パンチで反撃することが出来る。

つまり、起き上がりにしゃがんで待っていれば、1、2、の場合は、再び転ばせて繰り返しになり、3・4・の場合は再び仕切り直しとなる。

大抵は1か2が来るので、反撃して転ばせて、その繰り返しでハメることができるぞ。かなりオススメパターン。あとは冷静にこれを行えば、勝つことは出来るはずだ。



着地をすみやかに投げる。レバーをヤツのほうに入れっぱなしで良い。



ヤツが昇りジャンプ攻撃したら…



ヤツを転ばせたら、ダッシュして近づいて密着して待つ。



ガード後に、しゃがみアッパーで転ばせれる。この繰り返しだ。



ヤツが起き上がりにアッパーなどを出しても…

ヤツがマントを脱いだあとに加わる攻撃

このほかに飛び道具と、鏡攻撃、自爆攻撃（通称メガンテ）が加わる。

自爆は見えたら速攻アルティメットガードすること。ガードでもかなり減るし、喰らいでもしたら、まず即死はまぬがれないぞ。

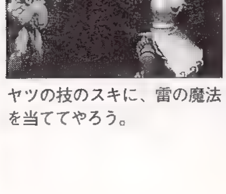
飛び道具も、見えたらアルティメットガード。通常ガードではガードを弾かれてしまう。鏡は、しゃがんでいればスカるので心配ない。もしそれが近距離だったら、ヤツの鏡を出したあとのスキにしゃがみ大パンチを入れて転ばせてやろう。これだけ覚えていれば、このモードになっても、基本的には同じだ。

どうしても魔法を使いたいなら…

ブレイドには魔法を使っていく必要はないが、魔法が3つあって余っているようなときや、体力に余裕があって、点数稼ぎを狙っている場合には、魔法も狙っていきたい。

狙うのは、雷～雷の連続魔法だ。画面端で待っていて、ヤツの地上のアッパー（緑色の残像付きもOK）をガードしたあとにすぐ出せば、確実に当てれるハズだ。遅れるとガードされるぞ。当てたら、ボタン連打。2発目のつなぎも速めにつなごう。

雷は弱点なので結構減るが、これでも十分稼げる。



ヤツの技のスキに、雷の魔法を当ててやろう。

LEVEL32

レベル32での対ブレイド戦は、やはりポイントになるのはキックのアルティメットカウンター。やはりリーチの長さがキメ手で、ヤツのドリル突きや、緑色のアッパーなどでも、アルティメットガードして、あわてずアルティメットカウンターすれば、全く問題なく転ばせることができる。

一回転ばせたら、あとは同じように起き上がりに密着して攻撃を待っていれば良い。

レベル32の場合、起き上がりにドリル突き&緑色のアッパーを出してきても、アルティメットカウンターで転ばせれるので、全ての攻撃にキチンと反応していけば、完全にハマる。はっきり言って楽勝。



最後の敵だけど最強の敵ではない

VSヴァルドール戦

ノーマル状態

ヴァルドールは、喰らうと激しく痛い攻撃がたくさんあり、喰らうとヒドイが、ちゃんとヤツの動きを見て攻撃すれば、ほとんどダメージを受けずに倒せるハズである。最後だから気を引き締めていくこと。

さて、いよいよラスボスである。きちんと落ちついてプレイすれば、問題なく倒せる相手なので、痛い攻撃に注意しつつ戦おう。

喰らってはいけない攻撃の数々

ヴァルドールは、基本的にどの攻撃も、通常ガードしてしまうと、ガードを崩され、連続攻撃を喰らうので、どの攻撃も、見たらすぐにアルティメットガードしていきたい。

各種攻撃については、キャラ紹介のページを参照してもらおう。

ドラゴンの体当たり、ビーム攻撃、ヘビ、地霊刀、ドラゴンのブレスなど。

全部アルティメットガードだ。

気を付けたいのは、地霊刀攻撃で、これは前から来るときと後ろから来るときがあるので、気を付けたい。

更に、地霊刀はあまり早くアルティメットガードすると、アルティメットガードの受け付け時間後に攻撃が来て、アルティメットガードのスキに喰らってしまうことがあるので注意しよう。

これは慣れないとありがちな喰らい方だ。

基本は、まずこのように、アルティメットガード中心にして様子を見る。

スーパージャンプからめくり攻撃を仕掛ける

様子を見つつ、ヤツの攻撃が止まったら、すぐにスーパージャンプしてヤツの懐に飛び込み、めくり小キック↓しゃがみ大パンチを狙っていこう。

スーパージャンプするときに注意したいのは、ヤツのビーム攻撃。

このビーム攻撃は、いきなり出してきて、スーパージャンプしようとしたところに喰らってしまいやすい。

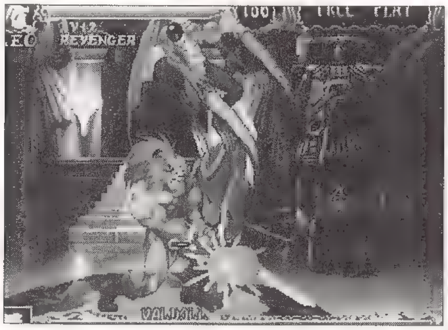
ヤツが次になにをしようとしてるか気を付けつつスーパージャンプで飛び込もう。

めくりの小キックは、大体当たるのだが、ガードされてしまうと、反撃されてしまうので、出来れば確実に当てたい。

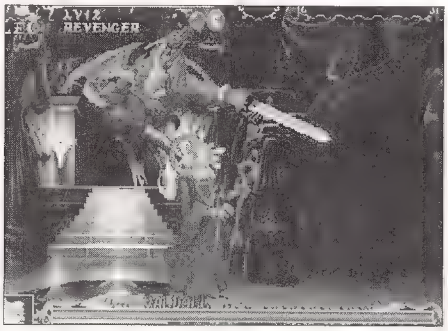
スーパージャンプしながら、ヤツの行動を見て、ヤツが手を振り上げて攻撃しているようならめくり小キックからしゃがみ大パンチの連続技を狙い、何もしていないようだったら、めくり小キックをガードさせて、そこで少し様子を見よう。

一回転ばせたら再び飛び込むタイミングが重要

めくり小キック↓しゃがみ大パンチの連続技で転ばせたら、次にヤツの起き上がりに再びスーパージャンプで飛び込んで、再びめくり小キックを狙っていきたい。



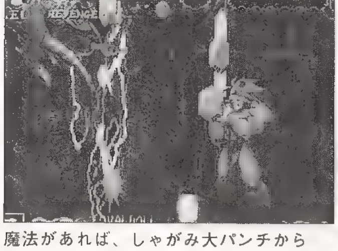
続けてしゃがみ大パンチを入れて転ばせる。



ヤツの行動を見ながら、ヒットしそうなら、めくり小キック。



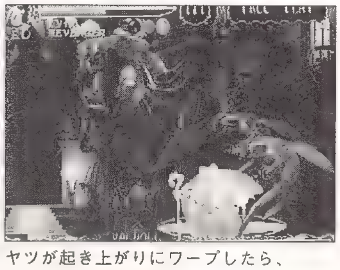
ヤツの攻撃のスキを見て、ヤツの後ろにスーパージャンプ。



魔法があれば、しゃがみ大パンチから雷×2発で追い打ちだ。



ヤツの出現位置を見て、レバーで移動し、めくりを当てて連続技。



ヤツが起き上がりにワープしたら、スーパージャンプする。

ヤツは一回転ぶと、必ずワープして位置を移動した後、実体化するので、スーパージャンプするタイミングとしては、ヤツが転んでワープして実体化した瞬間に、スーパージャンプしよう。

そして、ヤツがワープして実体化したら、その位置を確認して、レバーで軌道を調節し、再びめくり小キックから連続技を狙っていく。基本的にはこれの繰り返しでＯＫだ。

VSヴァルドール戦

魔法が溜まったらどうするか?

魔法が溜まったら、めくり小キック↓しゃがみ大パンチの連続技のあとに、雷の魔法を狙っていこう。連続で2回入れると良い。

ただし、ヴァルドールは落ちる速度が極端に速いので、タイミングがシビアだ。失敗するのが怖かったら、中パンチ投げで掴んでから雷のほうが確実（投げ抜けされてないときのみ）。

ヴァルドール変身後の対策

さて、変身前と変身後では、若干パターンが違ってくる。

まず、変身前にはなかった、メテオ、裁き（カースディスティニー）、幽霊弾（エンミティマリス）の3つの攻撃が加わる。

このうち注意するのは、メテオと裁きである。

メテオは、スーパージャンプしようとしたときに喰らいやすいので、要注意。

だが、跳んでからいきなり出された場合は半ば仕方がない。

裁きは、しゃがみガードしていれば捕まれないのだが、アルティメットガード中には喰らってしまう。

更に、モーションがドラゴンの体当たりと良く似ているので、間違って立ちガードやアルティメットガードしてしまいがちである。これもアルティメットガード中に来られたら、仕方がない。

裁きを喰らってしまったときには、なるべく速く、ヴァルドールの足元まで歩いていって、足元に張り付いてしゃがんでいよう。

ここならヴァルドールのほとんどの攻撃をしゃがんでかわせるぞ。

変身後はスーパージャンプから投げにいったほうが安定

さて、変身後は、スーパージャンプして裏に回っていくところまでは同じで良いのだが、変身前のようにめくり小キックを狙っていくと、ガードされてしまいがちである。

ガードされるとしゃがみ大パンチのあと確実に反撃されるので、あまりにもガードされるなら、戦法を変えていく。

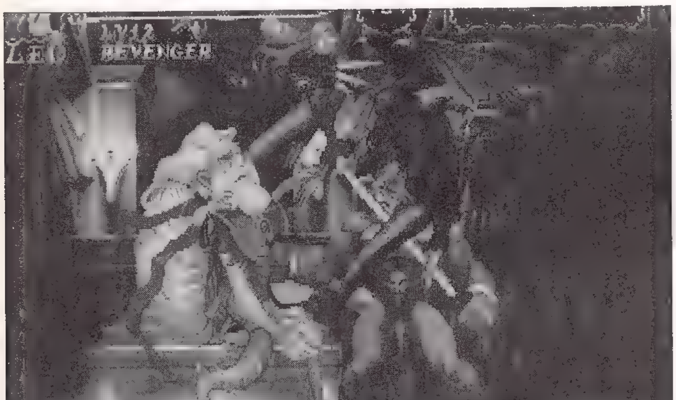
裏まわりジャンプから、直接大パンチ投げで投げにいくのが最も効果的。

ジャンプの軌道を上手く調節して、ヤツが振り向かないくらいのギリギリの裏まわりから投げにいくと確実だ。

大パンチ投げなら受け身もとられないし、宝箱から食べ物がでてくるので、最も確実に勝てる方法だ。



アルティメットガード中に裁きが来たらアウト！



変身後は、裏まわりジャンプ（ギリギリ裏に着地するぐらい）から大パンチ投げ！

魔法が溜まったら

変身後は、意識的にしゃがみ大パンチを狙って溜めていかないと、魔法は溜まってくれないが、魔法を溜めることが出来たら、ヤツのうしろにスーパージャンプで回ったあと、中パンチで掴みにいこう。ただし、中パンチ投げは投げ抜けされることがあるので注意。

で、上手く掴んだら、そのあとに雷の魔法を2連続で使おう。

中パンチ投げは大抵3～4回かみついたあとに離れるので、タイミングを覚えて落とさないようにしよう。

注意するのは、ヤツが投げ抜けしたときには、魔法を使ってもヤツはワープして逃げてしまうので、このときは魔法を使ってはダメ。

あとは、投げを繰り返していけばいいだけ。一旦パターンが崩れるとボコボコ喰らうので、多少体力に余裕がないとキビシイかもしれないぞ。

LEVEL32

はっきり言って、レベル1スタートと全く同じやりかたで良い。

強いて言うなら、アルティメットカウンター（キック）を狙うぐらいか？

スマン。



楽だから是非稼いでほしい
VS金剛戦

全レベル共通

安全パターン

1面とあって金剛はそれほどいやらしい敵ではない。注意するのはスーパーアーマーでこれは奴が動き出した瞬間に中Pで投げてしまえばOK。

まずこちらの基本的な攻撃法を覚えよう。

さんざん書くようだが、ムクロにはチェーンコンボがあるので、これを使っていく。金剛にはスーパーアーマーがあるので、「ガード弾き値」が高いものでないと、小↓中とやった時に転ばせられないことがある。まぁ大Kまで素直につなげれば確実に転ばせられるが、スーパーアーマーをなるべく早く途切れさせておかないと反撃をくらう可能性が高いので、ここでのチェーンコンボは

●立小K↓立中K↓立大K

とするといい。

スタートしたらスーパージャンプで相手を跳び越すようにして背後に着地してすぐ中P投げ（以下「投げ」）を入れる。

倒れた金剛に近づき、相手の起き上がりに立ち小Kを重ねる。

ここで金剛は立ち小Kをくらうかバーサクモードになる。バーサクモードだった場合はすぐに判断して中Kでやめておく。そして動きはじめたところを投げよう。

基本はこの2つだけ。宝箱はしっかり開けよう。

連金法

今までのパターンは本当に安全なクリア法であるが、金剛はくらい判定が変で、そのおかげで非常に金コインを出してくれる相手となっている。よってできれば稼いでみることをすすめる。

開幕

まずスタートしたらスーパージャンプで後ろに着地する。ここまでは安全パターンと一緒だ。

この後金剛に体を押しつけるように左へ歩こう。

そして金剛がこちらに向き直ったら風の魔法を使う。オーブのチェンジはスタート前にしておく。

さて、風の魔法を発動したらすぐにスタートボタンを2回押す。これで残り1個のオーブが風になるはずだ。

オーブチェンジを行ったら風の魔法のヒット状況を見よう。

ムクロの風は3↓2↓2である。まず最初の3つはそのままヒットさせる。すると金剛は浮くはずだ。そして、風の2段目が浮いている金剛にヒットしたら、そこからボタンを連打しよう。こうすると2段目の風の後3段目の風も少しヒットして、金コインが3～4枚でる。

これで1回目の風が終了する。

いよいよここからが本題。1回目の風が終わり、画面の効果が元に戻った瞬間に次の風の魔法を発動しよう。これは1回目の風の魔法の硬直が切れた瞬間ぐらいがちょうどピッタリ。つまり硬直が切れたらすぐ次の風の魔法を発動するということ。

厳密に言えば画面効果が切れた瞬間から1コマぐらい遅らせたほうがいい。毎回硬直が切れた直後というわけにもいかないので1コマ余裕があるのはいいかんじというわけだ。



魔法のつなぎが重要だ。

連打タイミングが重要

風の魔法を発動したら、そのまま状況を見よう。風が倒れた金剛に向かっていき、金剛が起き上がった瞬間に重なればOK。このようにすると何故か全ての風が金コインに化けるのだ。

しかも、ボタン連打で風を大きくするタイミングを調節するとなんと風↓風の1セットで12～14万も稼ぐことができる。

2回目の風のボタン連打のコツは1段目の風が金剛にヒットした後、一瞬待ってから連打をはじめるとちょうどいい。2段目の風がヒットしはじめたら超連打だ。

その後の対処

開幕で風↓風を1セット入れたら、たいてい金剛はバーサクモードに入る。

このバーサクモードの時はダメージは入るが決して転ばない（打撃だと）。従ってダウンによる宝箱の出現が一切ないということだ。よってバーサクモードの時はスーパージャンプで逃げ回りモードが切れるのを待とう。

モードが切れたら立ち小K↓立ち中Kでダウンを奪いオーブの回収に専念しよう。

オーブが2つそろったらスーパージャンプで背後に回り同じように風↓風で金コインを稼ぐ。

風↓風を2セット入れたら金剛での稼ぎは終了だ。できるだけ小K↓中Kでオーブを回収して最後は距離をとってヒップアタックを待ち、これにアルティメットカウンターを使って倒そう。

アルティメットカウンターはフィニッシュボーナスが2万点と高いので、対ギギ戦まで全てこれでフィニッシュしていこう。

金剛が終わった時点で30万以上あれば合格だ。



金剛終了で30万以上あればOK。

おすすめパターン for You



2回目の魔法がばっちりなら金コインの雨が。



2段目から連打するといい感じ。



背後からこちらに振り向くのを待って発動する。



稼ぎは時間＆オーブとの勝負

VS ヌール戦

全レベル共通

安全パターン

はじめて出会った人はたいていこのヌールの強さにいらだちを覚えるだろう。その強さの秘密は無敵技であるハイドロスピニングをくらうか、無防備に近づいていってしまいザクザクと槍で突かれるというパターンにある。

すなわちむやみやたらと攻めていくと返りうちにあうということ。このヌールに対しては慎重にガードを固めつつていねいに攻めないといけない。

まず基本を説明していこう。ヌールの体力が3分の2ぐらいになるまでは起き上がりのハイドロスピニングがこない（確率が高い）ので、まずはスーパージャンプでヌールと大きく跳び越してみる。この時にヌールの動きをよく見ていよう。

ヌールが跳び込みに反応してトライデントアッパーか毒の息を自分と反対側に出したらラッキーだ。

この場合はすぐに立ち中Kで攻撃。浮かして雷の魔法を入れよう。

もしもヌールが跳び込みに対して自分が着地するまで何もしてこなかった場合は注意。この場合ヌールは自分のほうに向き直って攻撃してくるからだ。

ただこの場合でもヌールが腕を伸ばしてきたらラッキーで、この腕（足？）には判定がないので少し歩いて中Kを入れられる。

基本的に前半はこのくり返し。一度転ばしたらいったん離れてからスーパージャンプから仕切り直しをするのがいいだろう。万一ハイドロスピニングを出してきたとしても離れているから大丈夫というわけだ。

体力3分の2からの狙い

ヌールの体力が3分の2を切るとヌールはより好戦的となり、こちらの跳び越しスーパージャンプにハイドロスピニングを出してきたりライトニングマストを出してきたりする。また、転ばしたとしても起き上がりにほぼ確実にハイドロスピニングかノーチラスアタックを出してくるのだ。

というわけで、攻撃をノーダメージで切り抜けるということは不可能なのでガードしてから攻撃、というのがメインとなってくる。

最初は跳び越しスーパージャンプでいく。ここまでは今までと一緒だが、この時に必ずレバーを跳び越した方向に入れっぱなしで空中ガードができるようにしておこう。

こちらの行動に対してヌールがとる行動は前半戦のものに加えてハイドロスピニングとライトニングマストが加わる。相手をよく見て攻撃するかしないかを決めなければいけないのだ。

ハイドロスピニングはとりあえずガードして、着地で攻撃が入るようなら入れよう。かなり上空にいる時に出されると、ヌールのほうが先に着地してしまうので、こういう時は仕切り直しだ。

注意するのはライトニングマストで、前兆が見えたらすぐにアルティメットガードをしていきたい。

さて、なんとかして転ばしたら、とりあえずすぐにスーパージャンプをして距離をとろう。宝箱が出ていてもそれは変わらない。

距離をとっていると、起き上がりにこちらに向かってハイドロスピニングかノーチラスアタックがくる。



距離をとっていればほぼ確実にハイドロスピニングがくる

そこで、これらの技が見えた瞬間（というよりヌールが起き上がったらすぐ）垂直にスーパージャンプをしよう。こうするとハイドロスピニングとノーチラスアタックをすかすことができる。

よって着地でヌールのスキに立ち中Kを入れられるわけだ。特にハイドロスピニングはガードすれば投げや中Kが入るので狙い目である。

速攻でヌールを倒したいのなら中Kか投げから雷の魔法を入れるか、直接炎の魔法をぶちあてていくとすぐに倒せる。

とにかく慎重にスーパージャンプ後の対処を覚えていけば、そのうち簡単に倒せるようになるはずだ。ハイドロスピニングに狙いをしぼってもいいぞ。

練金法

ヌールの稼ぎにおいてあると便利なのがLV3で修得する「旋風」。これは経験値が7万あればOK。ということは金剛で少し稼いでいれば絶対にあるはずだ。

稼ぎパターンはまず旋風を使ってヌールをピヨらせる。これは通常のパターンにおいて、中Kを入れる場所で使用していけばOK。

つまりハイドロスピニングに合わせたりトライデントアッパーのスキに合わせたりすればOK。

さて旋風でピヨらせたら、すぐにダッシュで近づく。この時にレバーをニュートラルにしていればヌールの目の前で止まるので、そこですかさず風の魔法を使う。そして1段目がヒットした瞬間から超連打をする。これで金コインざくざくってなかんじだ。

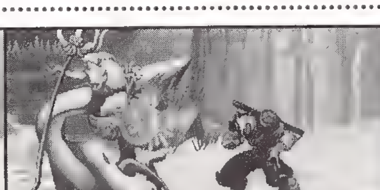
1回の風の魔法で約5万入る。あとはオーブの出しだいだが、うまくいくとヌール終了で70万ぐらいいくだろう。

しかし、ここで1つ注意がある。ヌールをクリアする時にオーブを3つ持ってクリアするということ。全て風に合わせてあればOK。

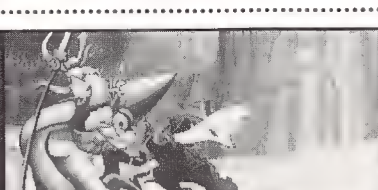
というわけで、ヌールの体力をある程度減らしてきたら、残りのオーブと相談しながら稼いでいこう。

ちなみにフィニッシュはアルティメットカウンターで行うこと。

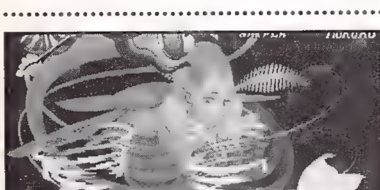
おすすめパターン for You



まず旋風でピヨらす。

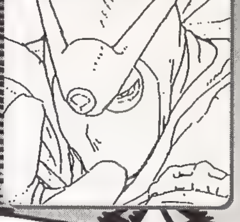


そしてダッシュで密着まで近づくのだ



風の魔法を当てれば金コインがザクザクだぜ。

ムクロ



接近戦の強力な相手だ。要注意!!

VSセクメト戦

全レベル共通

安全パターン

セクメトは風に耐性がなく、風の魔法がヒットヒットすると非常に大ダメージを与えるので、直接当てるやり方を知ればそれほど問題はない。あとはオーブがあるかどうかだが、中Kを当てられるパターンもちゃんとあるので実はオーブに関しても問題はない。

セクメト戦で注意しないといけないのが、開幕からいかにして転ばしていくかだ。転ばす場合もなるたけ端に追いつめて転ばしていくのがいいので、ここらへんをどこまでノーダメージで行うかが問題である。

開幕

まず開幕の動きを見てみよう。とにかく端に追いつめていきたいので、中P投げを使っていくのがいい。基本的にはセクメトの前に落ちるようにスーパージャンプで突っ込んでいこう。

なぜ前に落下していくかというと、後ろに落下していくとたいてい毒の息をはかれてしまうからだ。こうなるとガードするしかなくて投げを狙うどころではない。

というわけで前に落ちるようにスーパージャンプしていくわけだが、前に落下する時も注意がある。

まずジャンプしはじめだ。この時に火球をくらいやすいので少し遠目からジャンプしていく。スタート時はたいてい火球はこないのであるが、一度離れてしまった時は端と端になるぐらい間合いをとってから跳び込むようにしよう。

次は着地時だ。この時にひっかきがくることもあるので、この時はガードした後に垂直スーパージャンプをして再度着地投げを狙っていこう。



まずは投げで端に追いつめることを最優先でいこう。

旋風から風につなぐ

一度転ばしたらあとは楽。まずちょっと間合いをとって旋風を起き上がりに重ねる。

すると旋風が必ずヒットするので、少し歩いて風の魔法を入れていくだけ。4回か5回やればKOできるだろう。

練金法

まず端においつめるところを補足しよう。たしかに投げで端にやってもいいが、それだとダメージも高いし宝箱が出た時にオーブが出にくい。というわけで、まずセクメトを大きくスーパージャンプで跳び越して右端までいこう。右端でひたすら待つとセクメトが中央あたりにくる。中央まできた時にスーパージャンプをしてセクメトの背後に回り中Kを当てよう。

1回の中Kでなるべく端まで追いこめるように右端でいかに引きつけるかが重要だ。何度もトライして1回の中Kで端まで持っていく。この時に宝箱が出ても、とりあえず開けずにおいておこう。

端まで追いつめたら安全パターンと同じようにまず旋風を入れよう。

そしてピヨっている所に、小K↓中K↓氷の魔法を入れよう。氷の魔法はセクメトに耐性がプラスマイナス0でしかもその前に3HITしているのでそれほど減らせないですむ。氷の魔法は1段目を連打してすぐに発射し、2段目を自動発射にしよう。

この氷の魔法を使っている間に急いでスタートボタンを押し、風の魔法に合わせる。

セクメトが氷の魔法で高く浮いて、落下してくるところに風の魔法を発動する。

この風の魔法の発動ポイントが非常に重要で、ムクロの上半身とセクメトが横に重なったぐらいで発動しよう。このタイミングは慣れて覚えるしかない。

さて風の魔法を発動したらボタンを超連打する。すると風の魔法が全弾ヒットしてすさまじい数のコインが出てくるのだ。

回収及びその後の対処

大量のコインを出したらまず左へダッシュしてコインを全て回収する。そして、セクメトのダウンによって宝箱が出ていたらセクメトの後方へ落下するようにスーパージャンプ。もし出ていなかったらセクメトが起き上がるのを待ってスーパージャンプで前方に落下して中Kを当てるようにしていこう。

宝箱が出ていた場合は後方へスーパージャンプして着地後すぐに垂直スーパージャンプをする。こうすると⬇⬆の入力で宝箱があくので、スーパージャンプの落下でオーブを回収できる。

オーブを回収したら3度目のスーパージャンプでセクメトの後方に落下するようにして中Kを当てていく。

オーブを溜める

オーブが0～1個しかないときはセクメトをダウンさせてオーブを回収しないといけない。

旋風を当ててピヨらし、中Kを当てて転ばしていこう。宝箱が出てもすぐに取りにいかずにもう1回旋風↓中Kでダウンさせ、そのスキにしゃがみ中Kで宝箱を開けていく。

セクメトに対してオーブを全て使い切ってOK。セクメト終了で100万あれば合格。

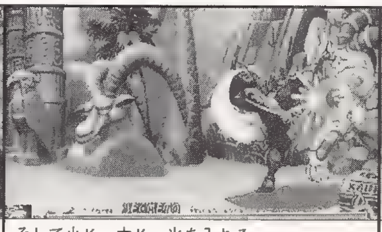


起き上がりに旋風を少し離れたところから重ねると…。

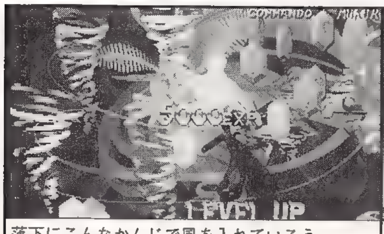
おすすめパターン for You



まずは旋風。



そして小K→中K→氷を入れる



落下にこんなかんじで風を入れていこう。



オーブ回収に努める
VSルアン戦

全レベル共通

安全パターン

ルアンというキャラは、遠目だと羽を飛ばしてきたり急降下攻撃をしてきたり、たまに火の鳥となって突進してきたりするので、なかなかあなどれない。

しかし、接近戦となれば話は別。ルアンは接近戦だと動作が遅い為、無敵対空技である天昇偽鳳のさえ注意しておけばOK。

さて、こちらの攻撃手段はどうだろうか?ルアンは空中にいることが多く、普通の技では当てにくい。タオやタバサのような対空技というのがムクロにはない為、最初はどうやって技を当てて転ばすか、迷う人もいるかも知れない。



もし中Kがなかったら、と考えるとゾッとする。

ムクロの場合、空中に少し浮いているルアンに対しては最も上に伸びる中Kが唯一の対抗手段だ。幸い中Kは浮かし技で、当たればそこから魔法による追い打ちが入るし、オーブがなくてもダウンさせられるので重宝する。

というわけで、ルアン戦では中Kだけが頼りだ。その他の技はいらないと言っても過言ではない。

開幕から初ダウンまで

先程ルアンは接近戦に弱いと書いたが、さすがにスタート時ぐらいの距離があった時に無理に近づこうとしても、羽や急降下攻撃を出してくるので危険だ。

接近戦は弱いけど接近させない手段は数多くあるということだ。

ここは無理に近づくよりも、自分からわざと距離を離し、急降下攻撃や忌炎天鳳を誘ってそこに中Kを入れるようにするといい。

急降下攻撃や忌炎天鳳は、もしもスカした場合、ルアンは勢いあまって反対側へ行ってしまうので、あまり近くでスカしても中Kが届かないところまで行ってしまう。

従って、まず自分を画面端まで持っていくといい。こうすれば自分の後ろがなくなるので、通り越されても中Kを当てられるのだ。スタートしたら後ろに歩くかバックジャンプを繰り返そう。

そして端まできたら待つ。急降下攻撃か忌炎天鳳がきたらスーパージャンプでやりすごし、着地で中Kを当てる。

この時、ルアンは何もしないで歩いてくることもある。こういう時はスーパージャンプで跳び越して天昇偽鳳を誘い、技のスキに中Kを当てよう。

初ダウンを奪うまではこのようにじっくりと対処していくこと。何度か失敗するかも知れないがすぐにダウンを奪えるだろう。

誘って?転ばす。

さて、ダウンを奪ったらどうするのかを説明しよう。

ルアンはムクロの場合4人目なのでたいてい起き上がりに天昇偽鳳を出してくる。

この技は出がかり無敵であるが、攻撃判定が出たところから無敵はなくなる。

この攻撃判定はかなり強いので密着で技を出し合うとたいてい負けてしまうが、攻撃判定の外からくらい判定のない技を当てれば当然ヒットするわけだ。

ムクロの中Kは足先にくらい判定がないので、こういうことができる。

つまり起き上がりに少し離れたところから中Kを当てていけば、足先にくらい判定がないので天昇偽鳳はスカるが

錬金法

具体的にどれくらい間合いを離したらいいかというと、中Kがギリギリヒットするくらいの間合いだ。1キャラ分くらい離しておこう。

中Kで浮かしたら弱点である雷の魔法を入れておこう。

稼いできた場合、オーブはほとんど0のはず。そしてルアンは体重が軽くすぐにはねてしまうので、錬金に向いていないキャラだ。

しかも次に会うボスがハウザーで、こいつは死ぬ程稼げる奴。

と、くればもうルアンでやることというのは1つしかない。ひたすらオーブを溜めるのだ。

安全パターンと同じように中Kをどんどん当ててひたすら転ばす。たまに天昇偽鳳がこない時もあるが、その時は少し近づいて無理矢理中Kを当てていこう。

宝箱が出現したらすぐに取らずに次の起き上がりを中Kで転ばせてから宝箱を開けていこう。そしてオーブは全て風にして取っていくこと。

もしオーブが3つまで溜まったら、やっとこいつにオーブを使ってもいい。

オーブを使用する場合は、中K↓氷↓氷↓氷とやり、2つ目と3つ目の氷を全て金コインにするといい。

恐らくこの1セットを入れてあとは3つ風のオーブを入手するころにはもうルアンは死にそうになっているはず。

最後はアルティメットカウンターを狙うが、これは起き上がりの天昇偽鳳を出させて着地してから一瞬待ってアルティメットガードをしているとひっかき攻撃がきやすいぞ。

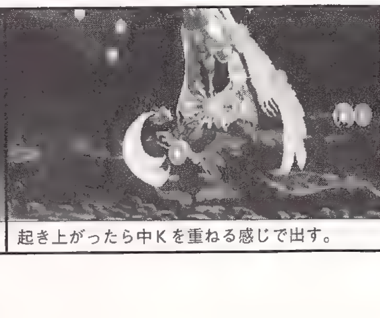


まずは後ろにバックジャンプか歩いて端まで行こう。

おすすめパターン for You



オーブをすぐに取らずに次のダウンを奪うこと。



起き上がったら中Kを重ねる感じで出す。

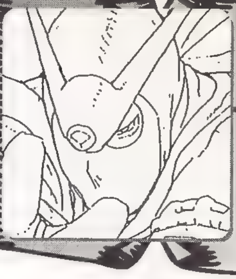


まずは一度転ばせてここぐらいの位置で待つ。

巨体が福を呼ぶ

VSハウザー戦

担当：MVP



ムクロ

全レベル共通

安全パターン

ハウザーは体が大きく動きがにぶい。そして動作に前兆があるものが多く、ハウザーをよく見ていればその技をスーパージャンプですかしたりアルティメットガードできるものが多い。

また、ハウザーを跳び越した時に奴は何も攻撃する手段がないので、スーパージャンプの制御さえできればぽんぽんなげを決めていくことができるのだ。ただ注意するのはヴォルカノブレスで、スーパージャンプをしようとした時に火球や火柱をくらいやすい。

注意するとは言ってもそれはほとんど運、つまりくらう時はくらってしまうのだ。そこで、より確実に倒す方法としては、奴の技のスキに投げていく、というものがある。

狙い目はディリュージアサルトで、この突進技は前兆があるのでよく見ていればスーパージャンプで簡単にスカすことができる。

まずはルアン戦と同じように距離をとって待ってみよう。このように距離をとっている状態が続くとハウザーはディリュージアサルトを出してくることが多い。もし出してこなくてもどんどん近づいてきてくれるので、端に持っていきやすいのだ。

端へ追いつめる利点は火球に当たる心配がなくなるということ。よって、ディリュージアサルトのスキを投げたり近づいてきた所をスーパージャンプで背後に回って投げたりすればすぐに端に追いつめた状態がつくれる。



スーパージャンプで跳び越して背後に着地。



そして投げる。簡単だ。

一度転ばしたら…

一度ダウンさせたらあとは超簡単だ。

ハウザーの起き上がりにこっちが垂直スーパージャンプをすると、ハウザーはその場で何かしらの行動をとるので、着地したらその技のスキを投げていくだけでOK。これで最後まではまるが、もし失敗したら最初からやり直そう。

練金法

小Kがポイント高し

稼ぐ場合は風の魔法を使う。体格が大きいので風の魔法がまんべんなく当たり、1つのオーブで5〜7万ぐらい稼げるのだ。

さいわいハウザーは風に対して耐性がプラスマイナス0なのでいいかんじである。

ここで疑問に思われるかもしれないのが「何故オーブを2つ使った連続技をやらないのか?」というものだろう。

これには理由があり、1つ目の魔法で浮かしてしまうと風の魔法がつなげにくい、というものと、一気に2つ使ってしまうとハウザーにはスーパーアーマーがあるので次のオーブを回収しにくい（ダウンさせづらい）という2つの理由から、ハウザーに対しては1つのオーブで稼いでいったほうが効率がいいのだ。

開幕

まず開幕は安全パターンと一緒で端に追い込むことを考える。端でないとハウザーが重すぎて風の魔法の2段目、3段目がヒットしないのだ。

やはり狙い目はディリュージアサルトで、これをうまくスーパージャンプでスカしたら着地でハウザーがこちらを向いたのを確認した後すぐに立ち小K→風の魔法というふうにつなげる。

立ち小Kを出していく理由はヒット数を増やす目的とスーパーアーマーをはずす目的がある。小K→風の魔法でコインが結構でてくるだろう。

その後の行動

まずはコインを回収する。そうしたらハウザーの後ろ、つまり画面の端に向かってスーパージャンプをしよう。こうするとハウザーの後ろへ着地する。そしてすぐにもう1回スーパージャンプを垂直にしよう。

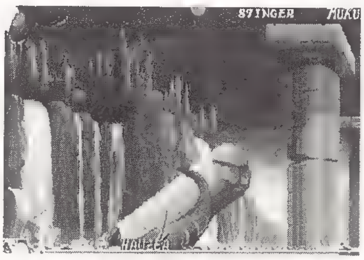
この行動はセクメト戦と一緒で、もし宝箱が出ていたら着地で開けて中身にこだわらずにもう1回スーパージャンプをして、その着地でオーブを拾うのだ。

さて画面端でスーパージャンプを続けていると、目の前のハウザーがテンペストスライディングをしてくる時がある。もちろんディリュージアサルトでもいい。

この2つの行動は前進する、つまり画面の端に行くので、レバーを前に入れてハウザーの背後に回ることができる。

そうしたらハウザーが振り向くのを待って小K。

ハウザー終了で140〜160万ぐらいあれば合格。

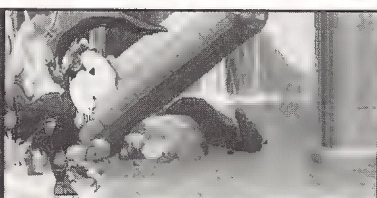


テンペストスライディングの時に背後に回ろう。

おすすめパターン for You



まずはディリュージアサルトを待ってスーパージャンプ。



着地で小K。これ一発が重要



そして風の魔法。ハウザーにオーブは全て使っていこう。



狙いはヌールと一緒だが

VSギギ戦

担当：MVP

全レベル共通

安全パターン

ギギは4本の剣を自在に操りそのリーチで相手を近づけさせない闘い方が特長だ。今まで数々の相手に有効だったスーパージャンプからのパターンも剣を真上につきあげる「ザキカックン」がある為なかなか一筋縄ではいかない。

まず注意しておかないといけないのは、奴にあまり横から近づいてはいけないということ。ギギには連続でダメージを与える攻撃ばかりで、非常にダメージの大きいものばかりだ。1回くらうと体力4分の1はなくなるものだと思ったほうがいいだろう。

基本的な動き

あまり接近したくないのでザキカックンがあるといえどもはやスーパージャンプから一気に近づくほうがリスクが少ない。

落下地点はギギの背後にしよう。なんだかんだいっても振り向く時間があるので背後に落下するほうが安全だ。

さてここでギギの行動は2つある。

●何もしなかった場合

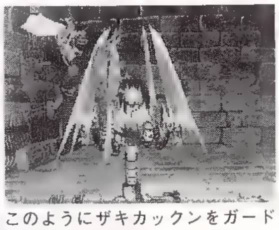
ぎぎが何もしてこない時は中Kか投げをしていこう。中Kはオーブがない時に使っていき、オーブが出ることを祈る。投げた時はすぐに弱点である雷の魔法を叩き込む。この投げ→雷の魔法はかなり減らせるのでおすすめだ。

●ザキカックンが来た!!

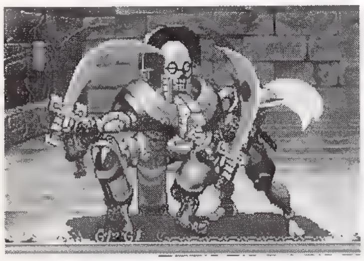
ギギがザキカックンがきた場合、あわててレバーを空中ガード方向へ入れると、くらう。背後に落下しようとしているから、ザキカックンがくる時はそのまま進行方向にレバーを入れておかないとちゃんと空中ガードをしてくれないのだ。

さて、ザキカックンを空中ガードすると、自分はギギの前に落下する。空中ガードによって前にはね返されて着地するといったかんじだ。

こうなるとギギの目の前に着地しているので、ザキカックンぽスキに中Kや投げを入れていける。あとは投げの後に追いうちだ。



このようにザキカックンをガードすると、



目の前に着地する。何でも入れほうだいだ。

より多くのダメージを求めるのならば、中Kをただ入れるのではなく、小K→中K→大Kのチェーンコンボを入れてもいい。起き攻めをしないのならば追いうちまで入れてOKだ。

起き攻め、その他

ギギを一度転ばしたら、1キャラぐらい離れて旋風を出してみよう。たいていピヨってくれるので、チェーンコンボや雷の魔法を入れるといいかんじだ。

また、これまた起き上がりに1キャラぐらい離して、ルアンと同じように中Kを出してみる。これもヒットするはずだ。ただ旋風は重ねておけばいいが中Kはタイミングが必要。ギギが完全に起き上がってから中Kを出すのだ。完全に起き上がった後だとギギは何かしらの行動をしようとしてくらってくれる。

中Kのほうは慣れてくれば100％決まるのでおすすめだ。もちろんチェーンコンボにしてもOK。

さて、これだけでも勝てるとは思うが、より勝利を確実にする為にギギの様々な技のスキを見てみよう。

まず旋風がガードされた時によくくる回転斬りのルンリグザチャク。

これはムクロならしゃがんでいれば当たらないので、タイミングよく投げを決めることができる。

また、スーパージャンプで跳び越そうとした瞬間にピュチキッカンがくることも多い。これは3つある攻撃のうちでどれがくるかわからないので、安定して投げを入れて雷の魔法で追いうちをしておくのがベストであろう。

練金法

ギギに対しての練金法は、ハウザー戦と同様、風のオーブでいい。

これはギギがよく浮いてしまい、ヒット数が稼ぎにくいということと、後半になってきてLVが高くなっているのでオーブが出にくいからである。

以上2つの理由から風の魔法1つでいい。

ギギは体重がやや重く、画面中央で風を当ててもたまに2段目、3段目、どちらかで落としていまうことがある。毎回安定するならばギギを画面端へ追い込んでから当てよう。

画面端に追い込んでいくには安全パターンと同様スーパージャンプから攻めて、投げで一気に端まで持っていくといい。端が近いのならば中Kで転ばそう。

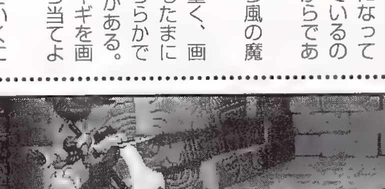
ここでまた2とおりのパターンがある。

2つとも安全パターンと一緒で、旋風でピヨらせてからダッシュで近づき風の魔法を当てるやり方と、ギギが完全に起き上がってから魔法の発動モーションをぶち当ててそのまま風の魔法が当たっていく、というものがある。

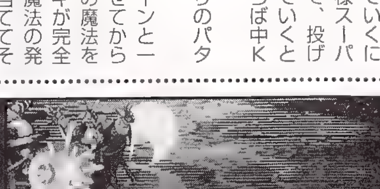
これも安全パターン同様、慣れてきたらじかに当てていくほうが安全性が高い。

一度当てたら再び端に追いつめるところからやり直しだ。オーブは使いきってOK。

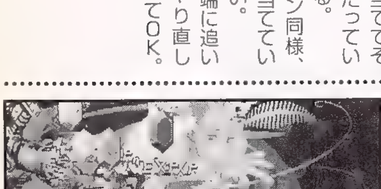
おすすめパターン for You



まずは転ばすのだ。端に近くなるようにすること。



そして完全に起き上がってから魔法発動!!



コインザクザクってわけね。

チェーンと爆龍昇が決め手 ボーナスステージ3後 チェーンにつぐチェーン

担当 MVP

チェーンにつぐチェーン

セクメト戦後に出てくる1回目のボーナスステージは石像を壊すものとなっている。

石像は3つの部位からなっており、中央と左右である。重要なのが左右のパーツで、それぞれ上中下の3ヶ所から構成されている。

スタートは左側から。まずは小K→中K→大Kのチェーンコンボを使う。これを何回かくり返しているとだんだん壊れていくが、たまに上のパーツだけ残ってしまう。この時は垂直ジャンプ中Pで壊そう。

さて左側を壊したら地面に落ちているコインをダッシュで回収。

そしてすぐにスーパージャンプで石像を跳び越そう。

できればこの時に右側にいったら石像めがけて中Kをヒットさせられるとなおいい。

さて右側に着地したら左側と同じように小K→中K→大Kチェーンコンボを当てていく。この時にもまた上のパーツが残ったら垂直ジャンプ中Pで壊そう。

右側のパーツを全て破壊したらダッシュでコインを回収。残るは中央のみとなる。

ダッシュでコインを回収したら石像の台座の下に行き、そこでしゃがんで屈小K→屈中Pのチェーンをひたすら続けよう。

屈中Pは2段技で攻撃力も高いので最も効率がいい。しかも台座の下にいるからパーツを壊した時に出るコインをほぼ動かずに回収できる。

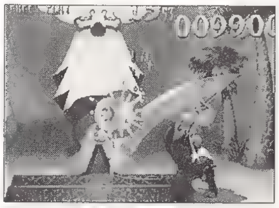
石像を全て破壊したら出現したコインを回収して終了。



まず小K→中K→大Kのチェーンコンボを使う。



このようにパーツが残ったら垂直ジャンプ中Pで壊す。



最後は台座の下で屈小K→屈中Pのチェーンを使っていこう。

ボーナスステージ6後 爆龍昇があるとすごく楽

2回目のボーナスステージは左右の壁に3つ石の顔があり、ここを破壊すればOK。ただし石の顔から鉄球や地面から槍といった妨害が入ってくる。

この妨害工作はあまり気にしないでパターンどおりにやっていけば全然問題はない。

また、左右の石の顔を10秒以上残してクリアすると最後に天井から石の板が降ってくる。これを壊すとボーナスが3万点入る。当然毎回このボーナスを狙っていくのだ。

君のムクロのLVは?

ムクロはLV10になると必殺技で「爆龍昇」というのを覚える。少しでも稼いでくればだいたい覚えているとは思うが、万が一ない場合のことも考えて2とおりのパターンを載せておこう。

●LV9未満の場合

爆龍昇がない場合はまず左の壁へ向かってスーパージャンプをする。そして一番上の顔めがけて中Kを当てよう。中Kは斜めジャンプならば2段技になりとても使える。

さて、着地したらすぐに垂直にスーパージャンプをしよう。そしてすぐに小Kを連打する。スーパージャンプならば小Kは何回でも出せ、石の顔1つにつき2ヒット（上昇中と落下中それぞれ1ヒット）させることができる。

ひたすらこれをくり返し石の顔が壊れたらコインを1度回収しにいってすぐに同じことをくり返そう。

もしも最後に一番下の顔が残ったら立ち小Kを連打して速攻で破壊していくといい。

これで片側の処理は終了。ダッシュでコインを回収しつつ反対側の石の顔も同様にして壊していこう。ダッシュでコインを回収したらすぐにスーパージャンプ中Kを出していけば前の奴とパターン的にまるっきり一緒だ。

さて両方の石の顔を全て破壊したら最後の石の板に備えよう。

まずダッシュでコインを回収して床のつぎ目で位置を合わせる。この位置は写真を参考にしてくれい。

そして石の板が落下してきたらタイミングよく中Pで破壊しよう。中Pはリーチが長く出も速いのでとても使いやすいはずだ。

●LV10以上の場合

爆龍昇があれば非常に簡単だ。それは石の顔3つに一気にダメージを与えられるからである。

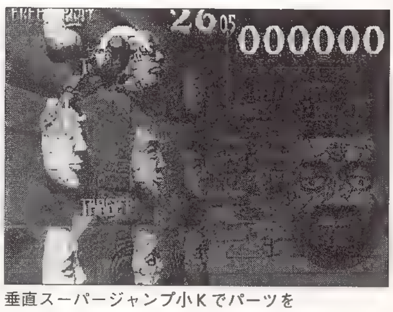
まず左の壁へダッシュして、石の顔に近づき爆龍昇を小で2回当てよう。小の爆龍昇ならば自分のすぐ前方に出るので間合いがわかりやすい。

2回当てると3つの顔が全て壊れコインが降ってくるはず。

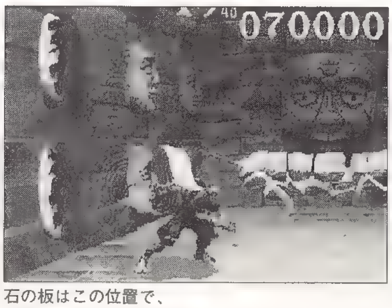
そうしたらコインをダッシュで回収しつつ反対側の壁へ行きこちらも同じように爆龍昇で壊そう。

あとは先程と一緒。ダッシュでコインを回収して床のつぎ目で位置を合わせ上からくる石の板を破壊しよう。

一応石の板も爆龍昇で壊したほうがタイムが速い。



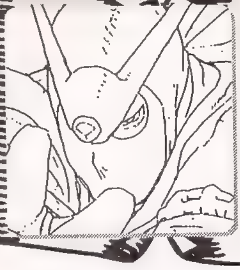
垂直スーパージャンプ小Kでパーツを壊していこう。



石の板はこの位置で、



爆龍昇があれば超楽だ!!



VSブレイド戦

全レベル共通

安全パターン

その強力な剣「アンドレイアー」で数々の攻撃を繰り出してくるブレイドルは、ラスボス以上に手強い相手と言える。

何度もチャレンジして是非突破してほしいが、まずは知識を得ることが必要だ。

待った時

まずは自分が待った時のブレイドの行動を見てみよう。ただ、待つといってもブレイドがマントを脱ぎ捨てて強力になる前は、後述する攻めていくパターンのほうがいいだろう。



マントを脱いだら待ってもOK。ただしちゃんと対処すること。

その理由は待っているだけだとタイムオーバーの可能性とケズリ殺される可能性、この2つの厄介な可能性があるからだ。

話が少しずれてしまったが本題に戻ろう。待っていた時のブレイドは

①近づいてきてアルクトスかセレーネーを出す
②遠目でアレース、ポロスを出す
③ジャンプからくる

の3つがほぼ全ての行動。

マントを脱ぎ捨てているならば、遠目でプシュークロンプロクス、トランスも加わる。

この3種類の行動にそれぞれきちんと対処していくのが待ち戦法である。

近づいてきたら

近づいてきたらほぼ待ちがいなくアルクトス、セレーネーのどちらかがくるので、ブレイドが技を出すかな？と思ったら、一瞬遅らせてアルティメットガードをしよう。

一瞬遅らすちうのは確実にアルティメットガードをする為だ。ちょっとでも早いとブレイドはアルティメットガードに反応して何もしてこないで、こちらのアルティメットガードのスキにポロスで大ダメージを入れてくるのだ。

さて、アルティメットガードが成功したら、すぐにアルティメットカウンターで攻撃だ。ただし、これはダメージがないのであまり期待はできない。



セレーネーをアルティメットガードしよう。

遠目の時は？

遠目からくる攻撃4種のうち、アレース、ポロスはダメージチャンスだ。

まずアレースはスライディングのような技なので、ガードしてから投げ→雷の魔法で追い打ちする。

ポロスは遠目ならばしゃがんでいるとスカるので、そこにしゃがみ大Pが入る。ムクロのしゃがみ大Pは長いのでこういうことが可能なのだ。



ポロスのスキにしゃがみ大Pだ。

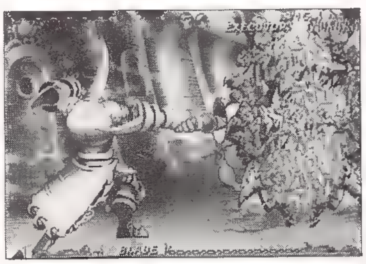
ところで残りの2種類、つまりマントを脱ぎ捨てた後にくるもの、プシュークロンプロクス、トランスはどうなのであろうか？

プシュークロンプロクスは多段ヒットするので必ずアルティメットガードすること。ケズリもそうであるが、途中でガードをはずされてくらってしまうのだ。絶対にアルティメットガードをしなければいけない。モーションが見えたらすぐに反応しよう。

トランスは非常にひっかかってしまう攻撃だ。鏡を飛ばしてくるが、下のほうががらあきだと思って攻撃すると、鏡の判定が実は見た目よりもかなり大きく、くらってしまうのだ。これは素直にガードしておくこと。



プシュークロンプロクスは必ず反応してアルティメットガード。



鏡に反応して攻撃してしまうとこうなるぞ。

ジャンプしてきた時

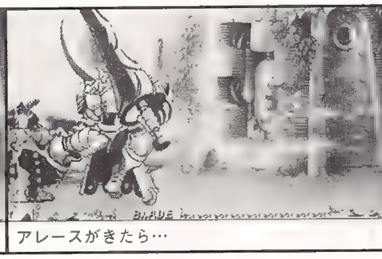
ジャンプしてきた時は、引きつけてからアルティメットガードをするとたいてい攻撃をしてきてくれる。

この場合引きつけがあまいとブレイドは攻撃を出してきてくれないので十分に引きつけること。

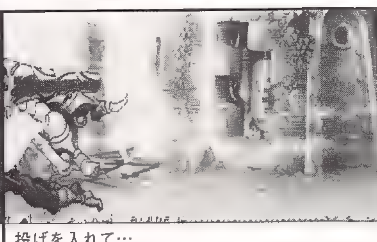
さて、ここでガードに成功したらすぐにアルティメットカウンターで攻撃する。そしてすぐに雷の魔法を出してみよう。

ブレイドがアルティメットカウンターをくらって空中で

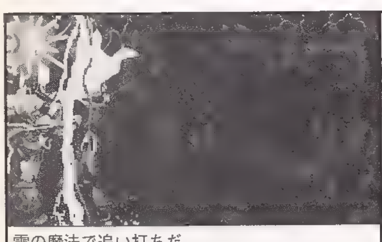
おすすめパターン for You



アレースがきたら…



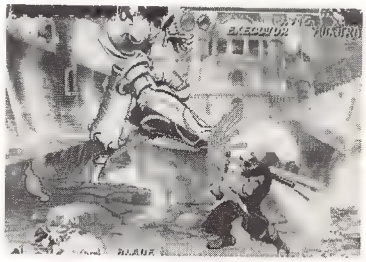
投げを入れて…



雷の魔法で追い打ちだ。

VSブレイドル戦

のけぞっているところに雷の魔法がヒットするのだ。かなりのダメージを奪うことができる。



対空アルティメットカウンター。十分な引きつけが重要。

また、ブレイドが一度ジャンプしてきて、これをただガードした場合、昇りジャンプで攻撃（中段）してくることが多く、この着地を投げることができる。これも雷の魔法で追い打ちしていこう。

攻めてみる

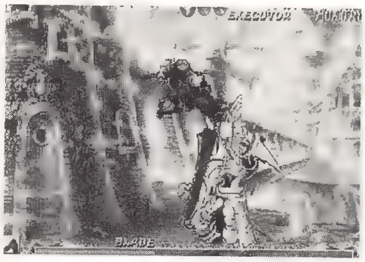
ブレイドに対して攻める場合やはりスーパージャンプからとなる。ブレイドの真上に行き、そこから垂直に降りてくるようなジャンプをしていこう。

ここでブレイドが対空でアルクトスかセレーネーを出してきて、もしそれを空中ガードしてしまったらやり直しだ。もしも出してこなかったり、スカっていたりしたらそのまま落下していき、技を出してこなかった時は小Kを出す。スカっていたら何もせずに落下して投げをいれる。もちろん投げからは追い打ちだ。

さて、落下中に出した小Kはガードしていることが多いと思う。そうしたら着地で小K↓d中Pとやってみよう。

これは対戦のところでは書いていないが、「チェーン投げ」なのである。着地で出した小Kをガードしていると小Kのもどりにキャンセルがかかり、そのまま投げがつながるのだ。

もしも着地の小Kをブレイドがくらっていたらそれはそれでダメージが入るから問題はない。



ジャンプ小Kから攻めるのだ。

起き攻め

ブレイドを一度ダウンさせたら起き攻めを必ずやったほうがいい。これはタイムオーバーを防ぐ為だ。

まずはブレイドが完全に起き上がるまで待つ。そして起き上がったところに先程説明したチェーン投げを入れるのだ。

起き上がった時に小Kをガードしていれば100%投げがつながる。

実際、このチェーン投げだけで運がよければ体力を8割ぐらい奪うことができる。

全体の流れ

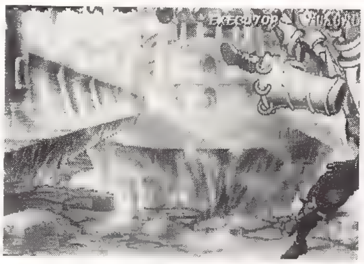
まずは跳び込みからのチェーン投げを狙っていこう。この時にうまくいけばこれだけで体力3分の1ぐらい奪え、マントを脱ぎ捨てる。このマントを脱ぎ捨てた直後は必ず投げが入るので、そこから雷の魔法を入れればもう体力半分くらいになる。そうしたらひたすら跳び込みからチェーン投げを狙っていってもいいし、体力に余裕があるのなら安全な待ち戦法を使っていってもいい。

ただ、待ち戦法の時も一度転ばすことに成功したらチェーン投げを狙ったほうがいいだろう。

とにかく、チェーン投げさえできればブレイドはそんなに手強い相手ではなくなってくるはずだ。



立ち小Kから



チェーン投げ。チェーンコンボのタイミングで行う。

錬金法

あまりいいのがない

ブレイドに対してのすごく稼げるやり方というのはあまりなく、ただ単純に投げから風の魔法を入れていくのがいいと思われる。

そこで、安全パターンで説明した、チェーン投げから風の魔法を入れていこう。

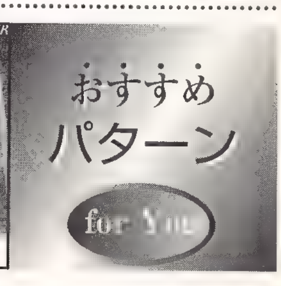
これをやる時の注意は、投げた時に必ず端であるということと、風の魔法は超連打するということだ。連打しないとつながらないのである。

さて、風の魔法を入れるのはいいが、どうやってオーブを出すかである。さすがに後半面とあってなかなかオーブを出してこないので、ひたすら中Kを狙う。

跳び込みからいく場合は、着地で出す小K↓中Kのタイミングを少し遅らすとくらってくれやすい。ひたすら跳び込みに専念しよう。そしてチェーン投げから風だ!!



オーブを溜める為に中Kで転ばせていこう。



おすすめ パターン

for You



端でチェーン投げを入れて



風の魔法。



1回で3～4万ぐらい稼げる。



2段ジャンプがものを言う
VSヴァルドール戦

担当：MVP

全レベル共通

安全パターン

ついにラスボス　ヴァルドールとの対決だ。ブレイドで苦戦を強いられて体力がわずかな人も多いかもしれないが、体力ゲージが1本あれば多分大丈夫。とにかく失敗さえしなければブレイドより数段楽な相手だ。

まずはヴァルドールの攻撃を知るのが重要。というのは今までのボスであり、実は相手の行動にいちいちあわせていると非常に危険なのである。

というわけでまずはどうやってダメージを与えていくかを知ってほしい。

それはズバリ修羅風車、つまり投げである。やはり投げ抜けされないという事実がここにきて大きくかかわっている。他のキャラではこうはいかないので、ムクロは非常に安定しているだろう。

投げへの行き方

ヴァルドールに対してどうやって投げを入れていくか？と言われたらすぐに思いつくのがスーパージャンプからである。これはこれで正解なのであるが、ヴァルドールはワープをしたり、ドラゴンの攻撃が激しかったりするとなかなか一発で決めていくのが厳しい。

そこで出てくるのが2段ジャンプである。スーパージャンプからの2段ジャンプをすれば、2段ジャンプの分だけ落下位置を制御できるし、スーパージャンプの落下でくらいやすいドラゴン発動の杖や腕を回避して後ろから攻撃を入れることも可能なのだ。というわけで必ずスーパージャンプ↓2段ジャンプにしていこう。

そして落下したら投げ抜けのされない中P投げを入れる。

スーパージャンプの入り方

スーパージャンプ↓2段ジャンプとやるにしても、きちんと落下位置を調節しないといけない。

まずはスーパージャンプについて。

ヴァルドールの攻撃でレーザーやドラゴンの攻撃というのは非常にやっかいだ。そこで、スーパージャンプをする時に、距離をつめてから跳ぶのではなく、常にスーパージャンプをしているくらい地上にいる時間を少なくしよう。



スーパージャンプから投げを狙う。落下地点の調節が重要だ。

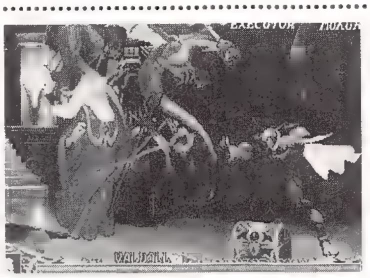
次は落下地点の調節のしかた。

スーパージャンプをしたら必ずヴァルドールの真上にくるようにする。そして、そこから垂直2段ジャンプをして、ヴァルドールの背後に落下するようにしよう。こうするとヴァルドールの攻撃をくらいにくい。

また、投げた後はオーブがあるのなら雷の魔法で追い打ちをしよう。

ここで、宝箱が出てもあまりかまわずにスーパージャンプをしていったほうがいい。一度投げてから宝箱を開けもう1回投げてから取る、というように慎重に対処していくことが重要だ。

特に宝箱の中身がオーブだったら、かまわずに投げを狙いにスーパージャンプをしていったほうがいい。ヴァルドールは魔法の耐性が高いからそんなにダメージを与えられないのだ。



オーブは無視してOK。下手に気にすると死ぬぞ。

小さくなったら危険

真ヴァルドールになった時に使ってくるカースディスティニイは要注意ことはいうものの、出された時はすでにくらっている場合が多いが…。

ムクロをかぶと虫に変えてしまうこの攻撃は非常に厄介である。ムクロの場合、他のキャラと違い、宙に浮いている状態なのでほぼ全ての攻撃をくらいかねない。ここはできるだけヴァルドールから離れるように逃げていこう。

オーブの回収がキツイね。

錬金法

ヴァルドールに対しては、ブレイド同様、投げ↓風の魔法でいく。ヴァルドールは重いので端に投げて風の魔法を使っていく。ここまではブレイドと同様。

ヴァルドールに対して起き攻めというのは存在しないので（ワープする為）、毎回端に投げていくのは少し難しい。

だが、1回魔法を使った後コインを回収してヴァルドールがワープから出現すると…たいてい端の近くなのだ。

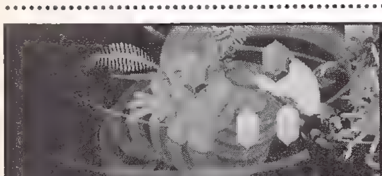
これはヴァルドールと距離をとっていればたいてい同じ場所かその近くに出現する為である。

ということは次のスーパージャンプからの投げは端になるので風の魔法が入れられる。ポイントは距離をとるということ。

オーブ配分

ヴァルドールはノーマルと真の状態だと体格が違い、出るコインに差がある。よく出るほうは真のほうなので、ノーマル時のほうはオーブを溜めることを考えよう。

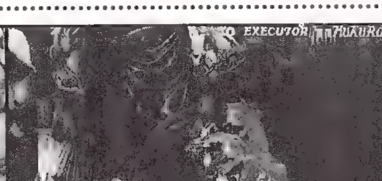
オーブを溜めるには中Kを当てていかないといけないが、これは安全パターンと同様、ヴァルドールの背後に落下するようにしていき、着地で中Kを出せば当たってくれることが多い。ヴァルドール終了で300万あれば合格だ。



端で風の魔法で1回5～6万は稼げるぞ。



まずは投げるのだ。



スーパージャンプから…

目標 300万!!

for You



おまえだな！みんなを返せ!!

VSルアン戦

担当：伊勢猫

全レベル共通

稼ぎパターン

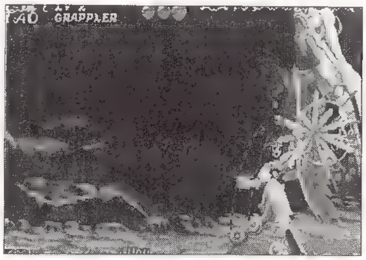
初戦となるルアンは風に対しての耐性を持っているので、起き上がりにミスティックマジック（以下魔法）の始動モーションをヒットさせる「生」魔法によってコインを錬金していく。ただし、この時にできる限りルアンを壁際に追い込んだ状態から狙っていくことが重要。一応はどの場所でもルアンの起き上がりや硬直に生魔法を狙ってはいけるが、風の当たり方が安定しないために風が連続ヒットしてくれない上に、ルアンの体力がかなり減ってしまう…。



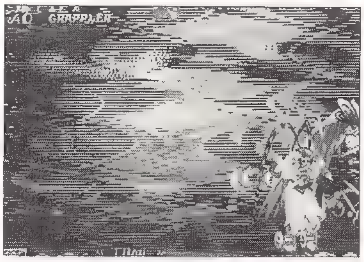
画面端でないと密着からでも魔法が連続ヒットしないことが…

仮に、浮かし攻撃や投げ技からの追い打ちとした場合についても、ルアンのやられ判定と浮き方（システム参照）の関係上、風の魔法ではヒット数が稼ぎづらく、弱点である雷のオーブを使ったクリア重視のプレイでもない限りは、無理に浮かせる必要はない。

さて、ルアンを画面端へと追い込むやり方についてだが、まずは自分が画面端を背にする位置まで下がってからスーパージャンプ小Pなどで翼烈呪爪、獲烈惰降を誘って立ちガードして、一段高い位置に滞空した状態になったルアンが近づいてくるのをしゃがみガードで待つ。滞空しているルアンがこちらに近づいて出してきた、邪鵬侮をしゃがみガードしたらダッシュでお互いの位置を入れ替えておいて、小・炎龍脚の出がかりよりもダメージの少ないしゃがみ大P（2段目のみヒット）を使って落とす。後はダウンしているルアンに密着して起き上がるのを待ってから、始動モーションをヒットさせるようにして風の魔法を発動させていけばいい。



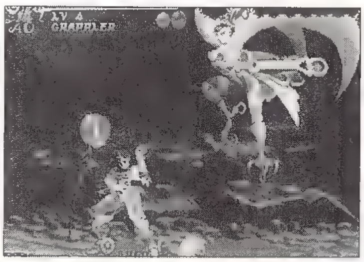
しゃがみ大Pでダウンさせておいてから…



起き上がりに魔法の始動モーションをヒットさせて錬金する。

きちんとクリーンヒットした風の魔法ヒット後に追い打ち攻撃をしていけば、さらに大・金貨（5千点）が1個で、錬金1回で約4万点ぐらいが入る。オーブ（宝箱）出現にある程度の運がからむとはいえ、6回前後は錬金することが可能。しかし、2面のハウザーで錬金するためにも最低2個はオーブを残しておきたいところなので、体力ゲージが点滅を始めたらルアンが地上にいる場合はしゃがみ大K。また、空中にいる場合はしゃがみ大Pでダウンをさせてオーブを出していく。

また、ルアンの体力がまだ残っているのにオーブがなくなってしまった場合も先ほどと同じようにルアンをダウンさせてオーブを補充。再度ルアンを画面端へと追いつめて錬金していこう。



体力が点滅し始めたら次のステージのことを考えオーブ回収！

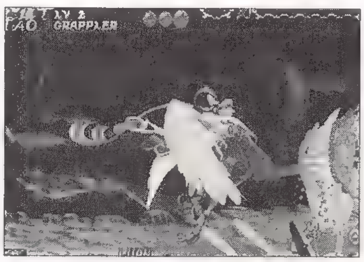
1体目ということもあってか、こちらの攻撃に対しての反応は非常に鈍くガードもほとんどしてこないので、余計な攻撃をできるだけ当てないようにして、効率よく生魔法を叩き込んで稼いでいこう。

安定クリア・パターン

ルアンの単純なクリア・パターンは非常に簡単で、ダウンさせた後の起き上がりに対して小・炎龍脚を重ねているだけで勝つことができる。

具体的には炎龍脚やしゃがみ大P、大Kといった相手をダウンさせる効果がある攻撃をヒットさせて取りあえずルアンをダウンさせる。後はルアンの起き上がりモーションを見てから、稼ぎパターンと同じタイミングで小・炎龍脚を出していけばOK！たまに天昇偽鳳を起き上がりに出されてこちらが負けてしまうこともあるが、きちんと重ねていけば特に問題はない。

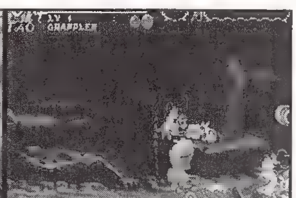
また、羽を6枚飛ばしてくる針翔獄羽や全身に炎を纏って突進してくる忌炎天鳳に対して通常ガードをしてしまうと、ガードクラックが起こりやすいのでアルティメットガードを使っていくこと。



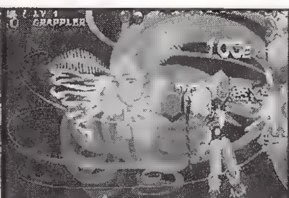
忌炎天鳳や針翔獄羽などはアルティメットガードしていこう。

おすすめパターン for You

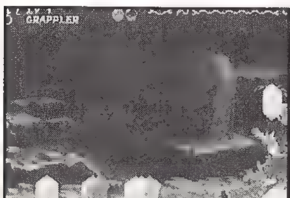
ルアンを画面端へと追い込んでからダウンさせて置いて、起き上がりに風の魔法の始動モーションをヒットさせて錬金していく。魔法ヒット後は再度ダウンするので追い打ち攻撃（レバー上要素＋K）をしておくことを忘れずに…。



画面端でルアンに浮かし技をヒットさせてダウンさせておき…

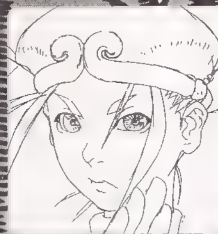


起き上がりに風の魔法を発動させて始動モーションをあてる。



最後に追い打ち攻撃も忘れないように入れておくこと!!

タオ



おまえも悪いヤツだな！やっつけてやる!!

VSハウザー戦

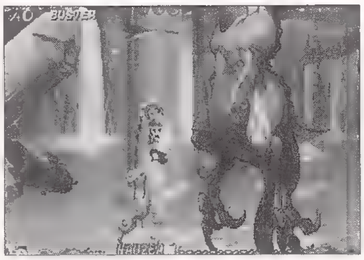
担当：伊勢猫

全レベル共通

稼ぎパターン

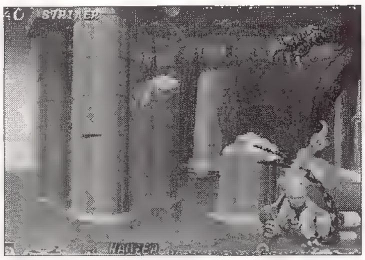
スーパーアーマー常備のハウザーは、ほかのモンスターと同じように単純に生魔法を当てたのでは、ヒット数が少なくなってしまう…。

じゃあ、浮かしから…といいたいところだが、これに関しても浮かし技であるしゃがみ大パンチを2段ヒットさせただけでは浮いてはくれない上に、チェーンから狙ってもノックバックが起こって距離が離れてしまうため安定してヒットしてくれず、ダメージ量も多く効率が悪い…。そこで代わりに使っていきたいのが、P投げである捨龍投（中、大パンチ＋レバー横方向）からの追い打ちを使った投げ追い打ちパターンである。



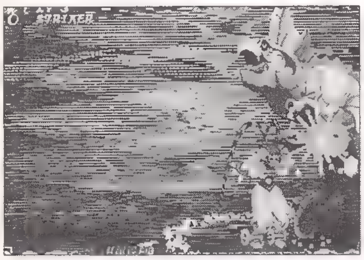
しゃがみ大パンチからの追い打ちは大ダメージで効率が悪い…

基本的なやり方は、まずモンスターを捨龍投で画面端に向かって放り投げる。そして、バウンドしたところに魔法を使って追い打ちをかけるだけなのだが、本当の狙いは最大のメリットでもある「投げ抜けをしたキャラに対しては受け身モーション中であれば連続技として、必ず魔法が入る」といったことである。この法則は、スーパーアーマーキャラに関しても例外はなく、投げ抜けをして着地するところに魔法の始動モーションをヒットさせればスーパーアーマーを一切無視して、ほかのモンスターと同じようにして錬金することができる（ダメージに関しては、投げ抜けしているので当然ダメージ0）。



画面端へと捨龍投で投げておいて投げ抜けの着地に…

◀



ダッシュ↓小P×2↓風の魔法をキャンセルで繋げて錬金。

さて、具体的なパターンについては、開幕からスーパージャンプ。左右どちらかの画面端まで下がって、ハウザーが近づいてくるのを待ってから、再度スーパージャンプをしてお互いの位置を入れ替える。後はダッシュで間合いを詰めてから画面端に向かって投げ、ハウザーが投げ抜けをしたのを確認したら再度ダッシュ↓立ち小P×2↓風の魔法を使って錬金。追い打ち攻撃でさらにコインを1個だしてからコインを回収すれば錬金1回で約9万点が入ってくれる。4～6回は錬金が可能なので狙っていこう。

肝心な宝箱の回収についてだが、投げが決まってしまって宝箱が出現した場合に関しては、ハウザーが起き上がる前に足払いで開けて中身を回収（後スーパージャンプ）。

投げ受け身からの錬金が決まって出現した場合に関しては、コインを回収してからスーパージャンプでハウザーの裏側へと回り込んで、宝箱を開けてオーブを回収しよう。



スーパージャンプを使えば画面端でも裏側へと回り込める。

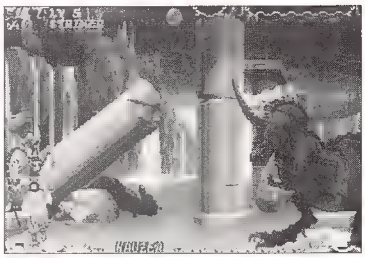
また、オーブがなくなってしまった際にはスーパージャンプでの裏回りからのしゃがみ小K↓大Kのチェーンコンボでハウザーをダウンさせてられる。体力が点滅してからも同じようにして、オーブを2個は次へと持ち越そう。

安定クリアパターン

チェーンコンボがあるタオであれば、ハウザーもそれほど問題なく倒すことができる。

基本的なパターンとしては、スーパージャンプでハウザーを飛び越してから、しゃがみ小K↓大Kのチェーンコンボを使ってダウンさせて、後はハウザーが起き上がるのを待ってこれを繰り返していく。

ただし、スーパーモード発動時にはこちらの攻撃をヒットさせてもダウンさせることおろか、くらいポーズも一切とらないので、こちらからは攻撃をせずにスーパージャンプなどでモードが切れるまで逃げるようにすること…。

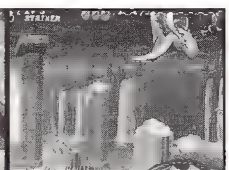


スーパーモード発動中はできるだけ近寄らない方がいい…。

また、角を構えて突進してくるデリュージュアサルトや巨大なファイヤーブレス攻撃であるガストフレイムに対しては、通常ガードではなくアルティメットガードを使用していくようにしよう。

おすすめパターン for You

まずは画面端へとハウザーを捨龍投（中、大P投げ）で投げ、投げ受け身を取って着地するところへダッシュ↓小P×2をヒットさせ、風の魔法でキャンセルをかけて錬金していく。最後の追い打ち攻撃はたまにスカるが問題なし。



画面端へと捨龍投でハウザーを投げておいて投げ抜けしたら…



ダッシュをしてめり込むように密着して立ち小P×2をいれ…



小Pにキャンセルをかけて風の魔法を発動してコインを錬金。



最後に追い打ち攻撃が入ることもあるので狙っていこう！

タオ

みんなを返せ！



VSセクメト戦

担当：伊勢猫

稼ぎパターン

セクメトは浮かし技などによる浮きが基本的に高いため、小・炎龍脚からでも魔法による追い打ちをかけることができる。しかし、もっともヒット数が多く錬金するのに効率のいい風の魔法に対する耐性が低いため、普通に風の魔法で錬金をした場合はかなりのダメージを与えてしまう…。



浮かし技→風の魔法でも錬金はできるが、ダメージが大きい。

ここからが本題。あくまでもこれは普通に風の魔法でセクメトに追い打ちをした場合のことであって、風に弱いセクメトに対しても工夫次第では風の魔法を使ったいい方法がないわけではない。

さて、ここで登場となるのがオーブ2個を使っての錬金術で、基本的には連続して魔法を使って追い打ちをかけて錬金していく。これであれば単純にヒット数を増やしていくだけではなく、コンボによるダメージ補正を後半にかけることもできるため、2回目に風の魔法を使うことで本来は弱点であるはずが、そのダメージ量を大幅に減らすことが可能になるのである。基本的に風の魔法と組み合わせて使っていける魔法には雷、氷のふたつがある。前者の雷の魔法から風の魔法へと繋げた場合、ヒット数がランダムな上に浮かし直しが調整できないためにあまり安定しないが、後者の氷の魔法から繋げればMAXヒット数自体は雷に劣るものの、かなり安定して繋げることができる。

具体的なやり方としてはセクメトを画面端へと追い込んでから、スーパージャンプ小K↓小・炎龍脚などで浮かせておいて小・炎龍脚の硬直が解けると同時に氷の魔法を発動。氷の魔法はボタンを連打して最初の5発を高速で飛ばして空中でヒットさせ、残り5発は普通に飛ばして時間差でヒットさせるようにして浮かし直しておく。後は落下してくるセクメトを地面に落としてしまう、ぎりぎりまで引きつけてから風の魔法を発動してコインを錬金。その後にきちんと追い打ちを入れてからコインを回収していく。



小・炎龍脚で浮かせてから氷の魔法で浮かし直しておいて…



落下してきたのを引きつけてから風の魔法を当てて錬金する。

このパターンだと1回の錬金で約9万~12万点と、風の引きつけ具合によってコインの出方が大きく変わってしまうが3~4回は錬金することができるので、結果的に風の魔法単体の追い打ちよりも非常にお得。ただし、あんまり調子に乗って最後の1回までオーブを使い切ってしまうと、次の対金剛戦の開幕で損をしてしまうことにもなるのでセクメトの体力と相談してオーブを補充しておくこと。



ダメージの少ないしゃがみ大Kでダウンさせてオーブを補充。

最後にオーブを補充する時や途中でオーブがなくなってしまった場合には小・炎龍脚よりもダメージの低い、しゃがみ大Kでセクメトをダウンさせて宝箱を出していこう。

安定クリア・パターン

スーパージャンプで飛び込め！

動きの素早いセクメトは攻撃力も非常に高く、気を抜くと逆にこちらが倒されてしまうことも決して少なくない…。

対セクメト戦の基本パターンは、スーパージャンプからの飛び込み攻撃で、J小Kをヒットさせてから着地キャンセル小・炎龍脚を使ってセクメトをダウンさせていく。たまに飛び込み攻撃をガードされたり、全身が赤く光る冥府の鉄槌で返されてしまうこともあるので、スーパージャンプも降下中はガード方向にレバーは常に入れておくこと。

また、ハウザーなどのようにスーパージャンプで裏側へ回り込むと、毒ブレスである悪魔の吐息を吐いてくるので要注意。しかし、アルティメットカウンターでフィニッシュする時などはこれをわざと誘っておいてから、アルティメットガードをするといい。



裏側へと回り込むと悪魔の吐息がくるのでカウンターしよう。

おすすめパターン

for You

画面端で小・炎龍脚をヒットさせてセクメトを浮かせておき、炎龍脚の硬直が切れると同時に氷の魔法を発動。1回目の5発は早く、2回目の5発は遅くヒットさせて浮かし直し、落下してきたところに風の魔法を使っていく。



画面端で小・炎龍脚を使ってセクメトを浮かせておいてから…



氷の魔法を発動してさらに高く浮かし直して…



落下して来たところを引きつけてから風の魔法で錬金する。



おまけの追い打ち攻撃も画面端なら入るので忘れずに…。



ここはボクにまかせて！

VS金剛戦

担当：伊勢猫

稼ぎパターン

コンゴウもハウザーと同じようにスーパーアーマー能力を持っているので、基本的なパターンもおのずと似てくる。

さて、コンゴウでの錬金もスーパーアーマーを無効化できる投げ抜け→魔法がその基本で、これにセクメトで使ったようにオーブを2回連続して使ってヒット数を稼いでいく。ただし、コンゴウの場合は魔法→魔法の繋ぎかたが特殊で、1回目の魔法で追い打ちをしてから2回目の魔法でさらに拾うのではなく、2回目の魔法はコンゴウの起き上がりに重ねるようにして発動させていく。こうするとナゼかコンボがそのまま継続され、スーパーアーマーが利いているにも関わらずコインが出るために、結果として大量に大金貨を錬金することができる。



ダウンさせたコンゴウの起き上がりに魔法を重ねておくと…



ナゼかコンボが継続されていて大量のコインを錬金できる。

この際に使っていく連続魔法は風→風か毒→風がもっとも効率がいいが、コンボ補正でダメージを軽減できることを最大限に利用するためにも、タオの場合は後者の風→毒パターンをおすすめする。

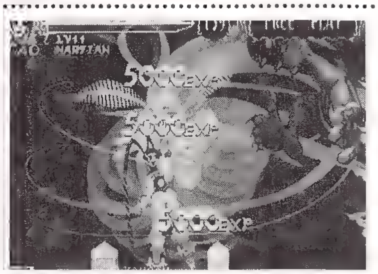
さて、具体的な錬金パターンを説明していくと、まずはハウザーなどと同じように画面端へと追い込む。追い込むやり方としては画面端でコンゴウが近づいてくるのを待ち、ヒップアタックのような大仏臂を出してきたらガード後に通常ジャンプで飛び越えて位置を入れ替え、そのまま近づいてくるようならスーパージャンプで飛び越えてからコンゴウが攻撃を空振りしている間にダッシュで少しづつ画面端へと押していく。



攻撃の硬直中にダッシュでコンゴウを押して追いつめていく。

画面端へとコンゴウを追いつめたらスーパージャンプで棍棒で攻撃してくる山裂き鎚を誘って、着地と同時にダッシュして近づいて捨龍投（中、大P投げ）画面端へとコンゴウを投げる。後はコンゴウが投げ抜けをしたのを確認してからダッシュでめり込むようにして毒の魔法を発動。始動モーションヒット後は攻撃ボタンを連打してヒット数を稼ぎ、コインを大金貨まで育てておく。後は毒の魔法による硬直が切れたと同時にバックダッシュをして風の魔法を発動して攻撃ボタンを連打すれば、ちょうどコンゴウの起き上がりに3→2→3の1回目を重ねることができる。

最後のバックダッシュ→風の部分が遅れると、ヒットする風の数が少なくなることがたまにあるが、それでも錬金1回で約9万～11万点を稼ぐことができて3、4回は錬金することができる。



バックダッシュが遅いと3回目の風がほとんどヒットしない。

また、宝箱（オーブ）を出すパターンについてもハウザーの場合と同じく、スーパージャンプでの裏回りからしゃがみ小K→大Kのチェーンでダウンさせて宝箱を出してオーブを回収していこう。

安定クリア・パターン

スーパージャンプで安定!!

対コンゴウ戦の安定パターンも基本的にはハウザーと同様。スーパージャンプでコンゴウを飛び越えると、大体は地上で攻撃を空振りしてくれるので、このスキに後ろへと回り込んでからチェーンコンボでしゃがみ大Kへと繋げてコンゴウをダウンさせる。後はコンゴウが起き上がってくるのを待って、以下このパターンを繰り返していく。

ただし、コンゴウが赤く光った時はチェーンではリスクが高いので、裏回りから磊落腿（大K投げ）を決めてスーパーモードを解除していくこと。

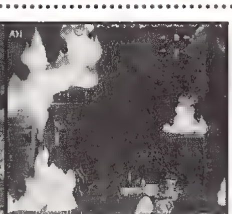
また、コンゴウの攻撃はケズリ能力を持っているものが非常に少ないので、残り体力が多い場合などは磊落腿を使って宝箱を出し、体力回復アイテムの食べ物を回収してパーフェクトを狙ってもよい。



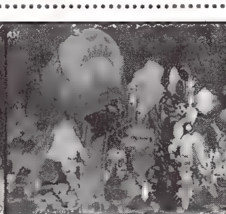
ハウザー同様にしゃがみ小K→大Kでダウンさせていこう。

おすすめパターン for You

捨龍投で画面端へと投げていき、投げ抜けをしてきたらダッシュ→毒の魔法を着地する寸前にヒットさせてボタンを連打。魔法の硬直が切れた瞬間にバックダッシュをして風の魔法を発動して起き上がりに風を重ねてさらに錬金。



捨龍投の投げ抜けにダッシュで近づいていって…



毒の魔法を発動して攻撃ボタンを連打してヒット数を稼ぎ…



硬直が切れと同時にバックダッシュを1回しておいてから…



風の魔法を発動。その後の追い打ち攻撃も忘れずに入れる。

タオ



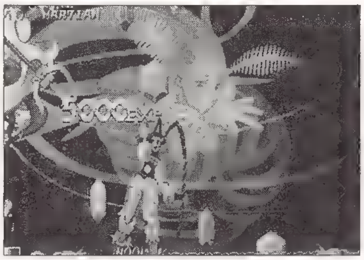
よーし！力くらべだ！

VSヌール戦

担当：伊勢猫

稼ぎパターン

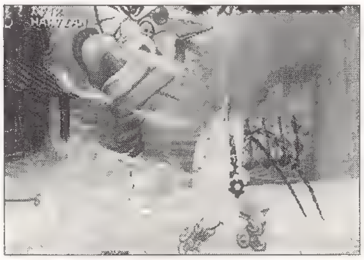
ヌールは追い打ちによる浮かし直しがルアン同様に高いため、基本的には魔法の始動モーションをヒットさせていく生魔法で錬金していくのが効率がいい。しかもヌールはルアンよりも空中でのやられ判定が大きく、風を多くヒットさせていける。ただし、今までのように画面端へとヌールを追い込んでから魔法をヒットさせていくと、浮き方の関係上ヒット数が逆に減ってしまうので覚えておこう。



画面端へと追い込んでからでは逆にヒット数が減ってしまう。

さて、風の魔法をヒットさせるやり方についてだが、5面ということもあってヌールの反応は非常によく、ルアンと同じように起き上がりに始動モーションをヒットさせるように出していくと、出がかりが無敵のハイドロスピニングで逃げられたり、起き上がりに始動モーションをガードされてしまう…。ヌールに対してはこの方法では魔法を入れていけないので、攻撃の硬直を狙って始動モーションをヒットさせていく。

具体的には、地面から触手を出してくるテンタクルリッパーやハイドロスピニングが硬直が長く狙いやすい。スーパージャンプで飛び越えるようにしてヌールの攻撃を誘い、首尾良くハイドロスピニングなどを出してくれたら着地してアルティメットガード。後はガード硬直が切れてからダッシュでヌールに密着していき、魔法の始動モーションをヒットさせるように風の魔法を発動させてボタンを連打していく。また、ヌールは起きあがりにこちらが密着してしゃがんでいると起き上がりハイドロスピニングをよく出してくるので、ダウンさせた後などはダッシュで近づいて待ち、起きあがりハイドロスピニングをアルティメットガードしてからダッシュして、魔法の始動モーションをヒットさせていくこともできる。



ハイドロスピニングをガードした後であれば…

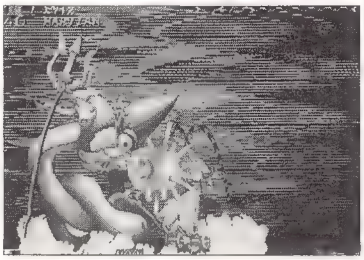
この時に画面端でなければ1回の錬金で約5万点ぐらいが入り、合計で6～8回は風の魔法を入れて錬金していくことができるので、オーブをすべて使い切るぐらいの気持ちで錬金していこう。ただし、きちんと密着した状態から始動モーションをヒットさせていかないと、コンボが途切れてコインが安くなってしまう上に、錬金1回分ぐらいはヌールの体力が多く減ってしまうので十分に注意すること。

また、錬金後の追い打ちに関しては折角出したコインを回収しきれないこともあるが、積極的に狙っていこう。



ヌールも錬金後に安定して追い打ち攻撃が入るので狙うこと。

錬金中に使ってしまったオーブの補充に関しては、ほかのキャラ同様にダメージの少ない、しゃがみ大Kを使ってヌールをダウンさせていくのがもっとも効率がいいので炎龍脚は使わないように…。



ダッシュから風の魔法がほとんど安定して繋がってくれるぞ！

安定クリア・パターン

大足払いで安定!!

後半ステージだけあってCPUの反応は厳しく、攻撃に関しても飛び道具や各種対空技を持っているため、非常にきつくてガードも硬い。しかし、そんなヌールも非常に簡単な倒し方があったりする。

まずは稼ぎパターンと同じように、ハイドロスピンなどの硬直中に小・炎龍脚やしゃがみ大Kをヒットさせてヌールをダウンさせる。後はしゃがみ大Kの先がちょうどヌールが起き上がるところに重なるように出していくだけでOK。

しゃがみ大Kを起き上がりにハイドロスピンで抜けてこられた場合は、アルティメットガード後に再度しゃがみ大Kでダウンさせていこう。

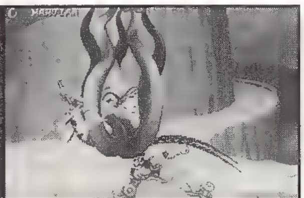
また、全身を電撃で包み込むライトニングマストや身体を赤熱させて突進してくるノーチラスアタックはガード弾き値が高いので、アルティメットガードしていくこと。



ライトニングマストはモーションを見てアルティメットガード

おすすめパターン for You

ヌールの後方にスペースを残した状態でハイドロスピニングなどをガード後、ダッシュで密着してから風の魔法を発動。始動モーションをヒットさせつつ攻撃ボタンを連打して風を大きくして繋げていく。追い打ちも忘れずに…。



ヌールのスキがある攻撃の硬直中にダッシュで密着して…



風の魔法の始動モーションをヒットさせていき…



攻撃ボタンを連打して風を大きくしてヒット数を稼ぐ。



変な奴！よーし！

VSギギ戦

担当：伊勢猫

稼ぎパターン

具体的な攻略パターンの説明を始める前に、ギギの特殊な判定といった部分についての説明をしておこう。

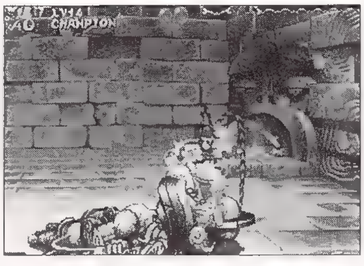
まず始めに知っておいて欲しいのは、大足払いなどの空中へと浮かないダウン判定を持っている攻撃でギギをダウンさせた場合、ダウンの扱いがほかのキャラとは違って特殊ダウン扱いになっている。このダウン状態がどう特殊なのか?というと、実際にほかのモンスターと同じようにして、チェーンコンボなどから大足払いへと繋げてダウンさせてみれば一目で分かるが、ダウン時に発生する土煙が発生せず、このダウンでは宝箱(オーブ)を出現させることが絶対にできない…。



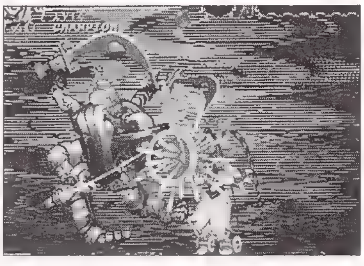
大足払いでダウンさせた場合は土煙が上がらない…。

このため、対ギギ戦で宝箱を出現させるためにはそれ以外の相手を浮かせる(あるいはバウンドさせる)ことができる炎龍脚、しゃがみ大Pや投げを使っていかなければならなくなっている。また、この大足払い以外のバウンドするダウンに関してもほかの場合とはやられ判定が違っていて、ギギに対してであれば投げ以外のバウンドにも魔法を使って追い打ちをかけることができるようになっている。

さて、ギギの稼ぎパターンも基本的にはヌールの同じように風の魔法の始動モーションを直接にヒットさせていく、生魔法による錬金術がもっとも効率よく、ヒット数を稼いでコインを大量に錬金していくことができる。

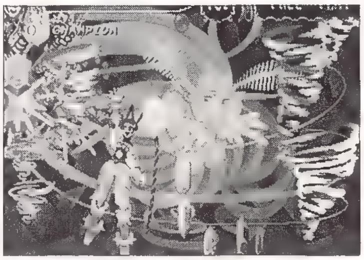


ダウンしているギギに密着して起き上がりを待ち…



起き上がりに風の魔法の始動モーションをヒットさせていく。

具体的な魔法の始動モーションをギギにヒットさせるやり方は小・炎龍脚を起き上がりに重ねていく安定パターンと同じようにして、ギギが起き上がり始めたらまずはコマンドのレバー部分を入力。ギギが完全に起き上がったのを確認してからボタンを押して、コマンドを完成させて風の魔法を発動させ、さらにボタンを連打して風を大きくして始動モーションから風を連続ヒットさせていく。この時にギギを画面端へと追い込んでから生魔法をヒットさせてしまうと、ヌールと同じようにヒット数が落ちてしまって約5万点ぐらいしか入らないが安定してくれ、画面の中央でヒットさせた場合は1回の錬金で約6、7万点が入ってくれるが、連続ヒットが途切れてしまうことがたまにある…。



画面端であれば安定して連続ヒットするが点数が落ちる。

大体6回～8回は錬金することができるが、次のステージで待っているブレイドでもっと効率よくコインを稼げるので、オーブを最低でも2個は残してクリアすること。

また、消費してしまったオーブの補充に関しては、ギギの起き上がりに小・炎龍脚を重ねる安定パターンを使ってギギをダウンさせて、宝箱を出現させていこう。

安定クリア・パターン

小・炎龍脚で安定!!

まずは開幕、ラウンドが始まったらスーパージャンプでザキクッカン(対空突き上げ)などを誘っておいてから、足払いや炎龍脚、投げを使ってとりあえずギギをダウンさせる。後はギギの起き上がりモーションを見てから、少し遅めに小・炎龍脚を重ねるようにして出していけばヒットして再度ダウンしてくれるので、再度これを繰り返していく。

小・炎龍脚(魔法も同様)を起き上がりモーション中に出してしまうと反応してガードされてしまうので、十分に引きつけてギギが起き上がるのを確認してから出していくようにすること。また、回転攻撃のルンリグチャクに対してアルティメットガードしようとすると、タオは判定が小さくてガードできないために準備モーションの硬直に攻撃がヒットしてしまうのでしゃがんで避けていくこと。



ルンリグチャクにはアルティメットガードできないので注意!

おすすめパターン

for You

まずは攻撃のスキに炎龍脚やしゃがみ大Kを使ってギギをダウンさせる。ダウンさせたら密着して待ち、ギギが起き上がり始めたらコマンドのレバー部分の入力を始めておいて、起き上がりと同時に風の魔法を発動させていく。



まずは小・炎龍脚などでギギをダウンさせておき…



ダウンしているところに密着して起き上がりを待って…

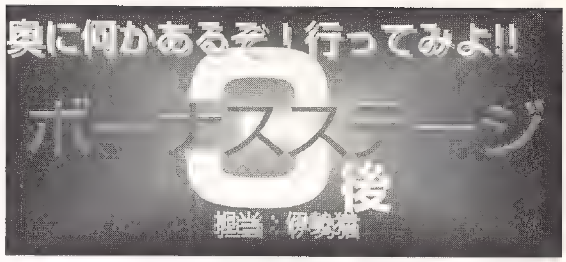


完全に起き上がりきったところで風の魔法を発動する。



追い打ちも攻撃を入れることもできるので狙っていこう。

タオ



1STボーナスがスタートしたらば、まずは左側のパーツ3ヶ所（図1―1）を像が乗っている台に密着した状態からパーツの3ヶ所すべてが壊れるまで中・炎龍脚を繰り返す（2～4回）。



左右のパーツは中・炎龍脚を連続で出して破壊していこう。

左側のパーツ3ヶ所すべてを壊せたらなら、ダッシュしてコインを回収。斜め右上にスーパージャンプして、像を飛び越えながらJ中Kを右側パーツにヒットさせる（図1―a）。着地後に右側3ヶ所のパーツも左側と同じように中・炎龍脚で破壊して、パーツから出現したコインを再度ダッシュして回収する。

両サイドのパーツすべてを破壊できたなら、両側のパーツを破壊した時と同じようにして像の載っている台に密着（図1―b）、しゃがみ中K⬇大Kのチェーンコンボを使って、中央に残っているパーツ（図1―3）を破壊するまで繰り返して出していく。この時に大金貨など点数の高いコインが自分を飛び越していってしまった場合、その数が多いようならダッシュで回収した方が結果的にはタイムを気にするよりも点数が高くなる（タイムは1秒千点）。ただし、左右のパーツをそれぞれ中・炎龍脚2回づつで破壊できた場合、最後の黄金像は破壊した時に18秒タイムを残すことができて、出現するコインがすべて金貨になるので、飛び越えてしまったコインは無視していこう。

さて、中央の黄金像を破壊したと同時に大量のコインが出現するので、当然のことながらこれもダッシュを使って回収していくわけだが、台の上にあるコインをジャンプで取りに行くよりも実は早く台に乗るやり方がある。やり方は以外と簡単で、左側に飛び散ったコインをダッシュで回収したら再度ダッシュをして台に密着。ここでレバーを斜め上⬇左と一連のコマンドのようにして入力してやることで、ジャンプをすることなく台の上に乗れる。後は台の上にあるコインをダッシュしてとればボーナス終了となる。

タイムロスが少なく、多少のツキ（パーツの耐久力は確率変動）があれば、18秒以内に黄金像を破壊して16秒ぐらいは残っているはずだ。



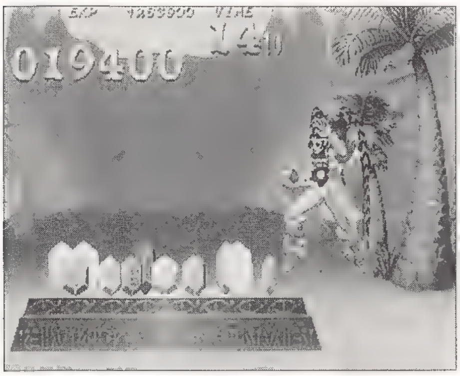
スーパージャンプで飛び越えて下りに中Kをヒットさせる。



この位置からであればコイン回収の手間も省けて一石二鳥！



台に密着した状態でレバーを左斜め上→左と入力すれば…



ジャンプをしないで台の上に昇れて残タイムを短縮できる。



2ND．ボーナス・ステージはスタートと同時に斜め方向スーパージャンプを使って、左側一番上（図2―1）の仮面を破壊する。この時に攻撃を1回づつ当てるのではなく、スーパージャンプの登りで1回、下りで1回と小P⬇大Pとして計2回攻撃をしてタイムを短縮していく。破壊してコインが出たなら、右へダッシュして回収。今度は右側一番上の仮面（図2―2）を同じようにして破壊、今度は左へダッシュしてコインを回収。

さて、今度は大・炎龍脚で左側下ふたつの仮面（図2―3）を破壊。ダッシュしてコインを回収しながら右側へと移動して、同じように右側下ふたつの仮面（図2―4）も大・炎龍脚を連発して壊す。

残タイムが10秒以上あれば画面中央上部から最後に巨石（4万点）が落下してくるので、「ガシャン」という効果音が聞こえてから0．5秒ぐらい遅らせて大・炎龍脚を出していけばちょうどいいぞ！



スーパージャンプの昇りと下りで2回攻撃をヒットさせよう！

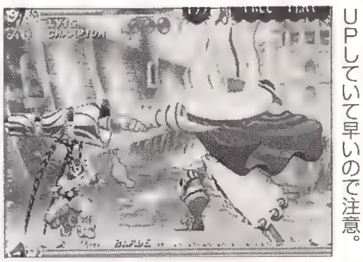


VSブレイド戦

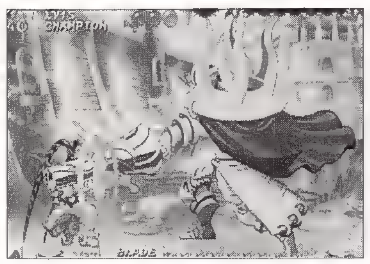
最終ステージであるダルミノールでの初戦は、異形の剣「アンドレイヤー」を駆る戦士ブレイドがその相手。
　このブレイドに対して真っ正面から戦いを挑んだのではリーチの差はいかんともしがたく、正直いってタオではかなりきつい…。しかし、アルゴリズムや攻撃パターンを覚えれば楽に勝つこともできる。

雷重視!!

　具体的なパターンの説明に入る前に、ブレイドの攻撃でこちらから反撃できる技についての説明しておこう。
　まず、アンドレイヤーを前方に伸ばしてくるポロスに対してはしゃがみで剣を避けた後、攻撃判定のなくなった剣の戻りモーション部分にタオのしゃがみ大Pをあてることができる。ただし、ブレイドの体力が75%を切って第2形態へと移行していた場合、ポロスのモーションがスピードUPしていて早いので注意。


ポロスはしゃがんで避ければしゃがみ大Pで反撃ができる。

　お次は下段判定のスライディング攻撃であるアレースに対しても、ガード後であれば反撃をすることが可能。
　下段攻撃であるアレースガード後には、しゃがみ小K↓大Kのチェーンコンボや投げを決めることができる。これ以外では第2形態へと移行するモーションごにも若干のスキがあるので、チェーンコンボや投げを入れる。
　これ以外の攻撃に関してはガード後にブレイドの弱点でもある雷のミスティックマジック（以下魔法）を発動すれば、技の硬直中に反撃としてヒットしてくれる。


ほとんどのブレイドの攻撃に対してはガードをした後に…

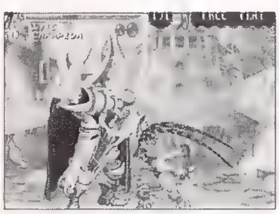

雷の魔法を使っていけば硬直に反撃することが実はできる。

ただし、第2形態専用の攻撃であるプシュークロンプロクスはガード弾き値が高い上に、反撃しても距離によっては魔法が間に合わないこともあるので、素直にアルティメットガードしていくこと。

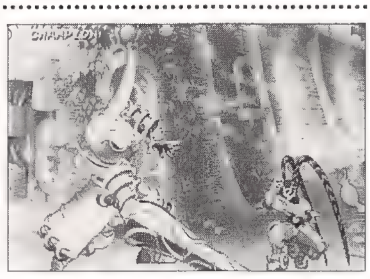
安定パターン

チェーン投げで安定！

　普通に闘っていると非常にきついブレイドだが、実は投げだけで簡単に倒してしまうことができたりもする。とはいっても、ブレイド相手に何気なく投げを狙いにいっても、簡単に投げさせてくれるはずもないので、これには特殊なチェーン投げを使っていく。
　さて、このチェーン投げとはチェーンコンボの小P↓中Pなどと同じように、小攻撃の戻りモーションをキャンセルしてあたかも連続技のようにして投げを決めてしまうことで、チェーンコンボを持っているキャラ（タオ、ムクロ）のみで可能。やり方自体はいたって簡単で、通常のチェーンコンボとまったく同じようにして小攻撃後に通常投げを入力してやるだけでいい。
　ただし、小攻撃をガードされた時のみキャンセル投げが可能となっていて、小攻撃ヒット時には本来のチェーンコンボが発動してしまう。


小攻撃がヒットしてしまうと通常のチェーンコンボが発動。

　具体的なパターンとしては、とりあえずブレイドの攻撃の硬直に雷の魔法をヒットさせてダウンをさせ密着して起き上がるのを待つ。後はブレイドの起き上がりに立ち小Kを重ねるようにしてだしていくと、攻撃に反応してブレイドは起き上がりガードをしてくれるので、そこをチェーン投げで投げてしまう。この時に投げ抜け&投げ受け身をすることのできない磊落腿（大K投げ）を使っていけば、確実に投げを決めることができて再度ブレイドをダウンさせることができる。
　起き上がりに立ち小Kを重ねるタイミングを失敗したり、立ち小Kがヒットしてしまった場合にブレイドは必ず反撃をしてくるので、まずはこれをしゃがみガードする。

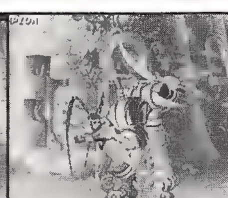

こちらの攻撃をガードされた後はガードして様子を見よう。

　ガード硬直が切れたらスーパージャンプで飛び込み、J小K出していく。この時にJ小Kをガードされた場合は着地後にちょっと遅らせてから下小K↓下大Kのチェーンコンボを出せば、ブレイドが反撃してくるところを潰していける。また、J小Kがヒットした場合はそのままチェーンコンボでダウンさせていこう。

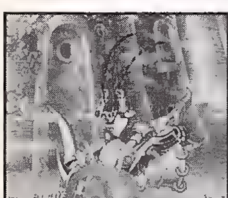
おすすめパターン for You

　とにかくブレイドを一度ダウンさせてから、起き上がる前にダッシュなどで密着。
　ブレイドが起き上がり始めたら立ち小Kを重ねてガードさせてから立ち小K↓磊落腿のチェーン投げで投げて再度ダウンさせてこれを繰り返す。


投げや下大Kを使ってブレイドをダウンさせたら…


起き上がりに立ち小Kを重ねておいてガードさせ…


そこからチェーン投げで磊落腿を決めれば…


再度ブレイドはダウン。後はこれを繰り返して投げ続ける。

VSブレイドル戦

稼ぎパターン

起き上がり投げで錬金!!

ブレイドの稼ぎパターンも基本的には対ハウザー戦と一緒で、画面端で捨龍投の投げ抜けに風の魔法をヒットさせてコインを錬金していくパターンがもっとも効率がいい。

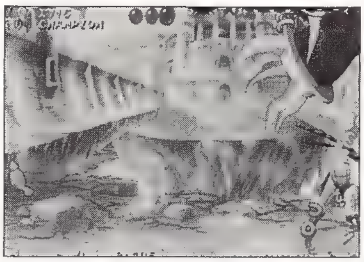
したがってブレイドをまずは画面端へと追い込んでいくわけだが、これにはブレイドがこちらのスーパージャンプに反応してバックジャンプをしてくることを逆手にとって、斜めスーパージャンプを繰り返して画面端までうまく誘導して追い込んでいく。


ブレイドはこちらのスーパージャンプに反応して…



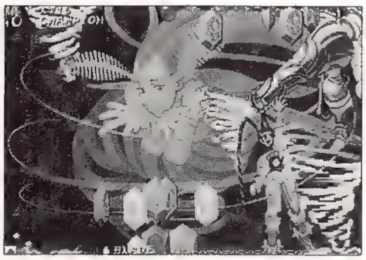
バックジャンプをしてくれるのでうまく誘って追い込もう!

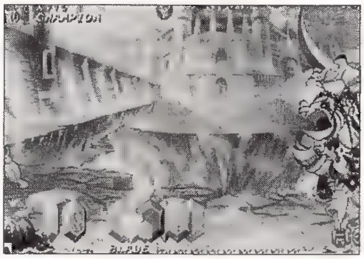
さて、ブレイドを首尾良く画面端へと追い込めたら再度スーパージャンプを使って飛び込んでいく。この飛び込みに対するブレイドの反応には3パターンがあって、対空技であるアルクトス、セレーネなどを出して来ないようならそのままJ小K↓立ち小K↓捨龍投のチェーン投げを決める。これとは逆にブレイドが対空技を出してきた場合はこれを空中ガードをしてから再度スーパージャンプで飛び込んでいく。最後のパターンは画面端へと追い込むのに使ったスーパージャンプに反応してバックジャンプをしてくるパターンで、この場合は空中で小Kをブレイドにヒットさせればブレイドより先に地面に着地をすることができるのでJ小Kをまずは空中でヒットさせる。J小Kをヒットさせた後は降下してくるブレイドの着地にうまく立ち小Kを重ねてガードさせ、チェーン投げを使って捨龍投で画面端へと投げてしまえる。


稼ぎは投げ抜けのできる捨龍投をチェーン投げで決めていく。

画面端へと捨龍投で投げたブレイドが投げ抜けをしてくれたら、落下してくるのを待ってから風の魔法を発動させ、始動モーションをうまく着地に重ねるように出していく。

ただし、この時にきちんと着地してから魔法を発動していかないと、始動モーションヒット後の風をなぜかブレイドが空中ガードしてしまうので、投げ抜けをされてもあせらずに十分引きつけてから風の魔法を発動させて始動モーションを当てること。ちなみに風の魔法ヒット後に追い打ち攻撃を最速で出していってもブレイドの起き上がりの方が早いため、ダウン状態にヒットさせられずに逆に反撃を受けてしまうこともあるので追い打ち攻撃は出さないこと。


風の魔法をヒットさせた後に追い打ち攻撃を出しても…

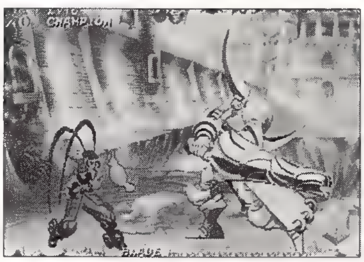

ブレイドは起き上がりが早いため追い打ちができない…

また、投げ抜けをせずにダウンしてしまった時は安定パターンと同じようにして、ブレイドの起き上がりに立ち小Kを重ねてガードさせ、そこからチェーン投げへと繋げて捨龍投でブレイドが投げ抜けをするまで投げ続けよう。

以上が対ブレイド戦での稼ぎパターンとなるが、このパターンで大体1回の約9万点が入ってくれ、後半面でゲームランクも上がって多少オーブは出づらいとはいえ4～6回は錬金することができる。

肝心なオーブの補充については安定パターンでチェーン投げを失敗してしまった時と同じようにして、スーパージャンプ飛び込みからのパターンを使っていき、ワンテンポ遅らせてからの下小K↓下大Kチェーンでブレイドの反撃を潰しつつダウンさせて宝箱を出現させること。

また、ブレイドが攻撃を出していない時にこちらがアルティメットガードを入力してしまうと、それに反応してアルティメットガードの準備モーションが切れて硬直するまで攻撃をしてこないので、無理にカウンターフィニッシュを狙うのもいいが、魔法や投げフィニッシュで安定していく方をおすすめする。

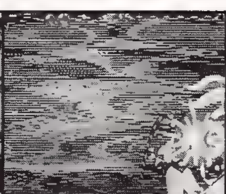

アルティメットガードは攻撃を確認してから出さないと…。

おすすめパターン for You

画面端へとブレイドを追い込んでから立ち小K↓捨龍投のチェーン投げで投げ抜けをするまで投げ続ける。ブレイドが捨龍投を投げ抜けしてきたら、着地するまで引きつけてから風の魔法を発動。後はボタンを連打していく。


画面端でブレイドをチェーン投げを利用して捨龍投で投げ…


捨龍投を投げ抜けしてくれたらチャンス到来…


しっかりとブレイドが着地するまで待ってから…



風の魔法を発動させてボタンを連打して錬金していく。



ボクがやっつけてやる！

VSヴァルドール戦

担当：伊勢猫

稼ぎパターン

対ヴァルドール戦での錬金パターンは、基本パターンのスーパージャンプによる飛び込みを攻撃を使っていく。

具体的なパターンとしてはスーパージャンプ小Kから、しゃがみ大Pへが連続となるので、しゃがみ大Pの2段目を風の魔法でキャンセル。ヴァルドールを浮かせたところに風で追い打ちをかけてコインを錬金していく。ただし、ヌールなどと同じように画面端へと追い込んでから浮かせてしまうと、ヒット数が減って損をするので注意すること。

また、スーパージャンプ小Kがめくりでヴァルドールにヒットしてしまうと、しゃがみ大Pの1段目のみがヒットして2段目がスカってしまうので、きちんと空中で軌道を制御して正面から当てること。

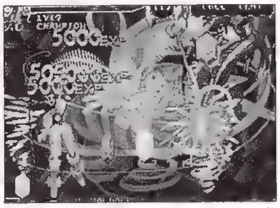


飛び込み攻撃がめくりでヒットしてしまうと2段目がスカる。

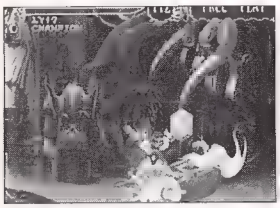
ちなみにコインを効率よく錬金していくためには、第1形態であれば風の魔法発動後からに攻撃ボタンを連打していても何の問題もないが、第2形態の真ヴァルドールの場合、3↓2↓3の1回目がヒットしはじめてからからボタンを連打して風を大きくしていくこと。そうでないと1回目の風がすべてヒットしてしまって、2回目以降の風で拾うことができなくなるぞ！

この稼ぎパターンでは1回の錬金でヴァルドールであれば安定して約9万点、真ヴァルドールであれば約7～10万点ぐらいが入る。第1、第2形態ともに4～6回は錬金することができるが、安定して錬金できる第1形態でオーブを使い切ってしまうぐらいの気持ちで使っていこう。

また、風の魔法ヒット後に追い打ち攻撃が第1、第2形態ともに入るので、しっかりと追い打ち攻撃をしていこう。



風の魔法ヒット後にレバー上方向十キックボタン連打で…



追い打ち攻撃がヒットしてくれる。忘れずに入れていこう！

安定クリア・パターン

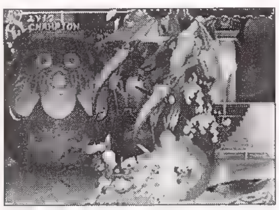
スーパージャンプ攻撃でいけ！

対ヴァルドール戦ではダッシュや通常ジャンプで近づくのは非常に困難で絶望感さえ漂うが、スーパージャンプを使っていけば割と楽に懐へと飛び込むことができる。

基本的に対ヴァルドール戦ではこのスーパージャンプからの攻撃が非常に有効で、第1形態であればジャンプ攻撃をガードしないので、J小Kからしゃがみ大Pやチェーンコンボといった相手をダウンさせられる技へと繋げてヴァルドールをダウンさせていく。

ただし、第2形態の真ヴァルドールは攻撃をしている時でないとこちらのジャンプ攻撃をガードをされてしまうので、スーパージャンプから投げ抜けのできない磊落腿（中、大K投げ）をメインに狙う。

後は起き上がりテレポートをしたヴァルドールに再度スーパージャンプから繰り返す。



スーパージャンプから下小K→下大Kのチェーンへと繋げる。

対バルドール戦 おすすめ パターン

スーパージャンプ小Kからしゃがみ大Pへと繋げてヴァルドールを浮かして、しゃがみ大Pの2段目に風の魔法でキャンセルをかけて追い打ちをかけていく。風の魔法発動後は攻撃ボタンを連打して風を大きくしていくこと。



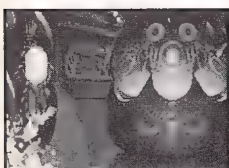
スーパージャンプ小Kをヒットさせてから…



しゃがみ大Pへと繋げてヴァルドールを浮かせておいて…



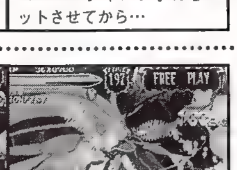
2段目をキャンセルして風の魔法を発動して追い打ちをいき…



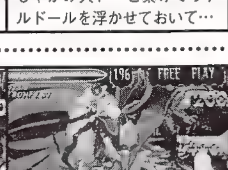
最後に追い打ち攻撃を入れて大金貨をもう一枚出して終了。

おすすめ パターン for You

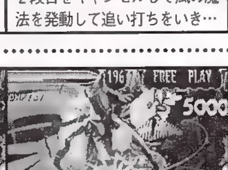
スーパージャンプ小K↓しゃがみ大P↓風の魔法まではヴァルドールと同じだが、こちらは3↓2↓3の1回目がヒットしてから攻撃ボタンを連打して風を大きくしていく。風の魔法後には追い打ち攻撃が入るので忘れずに…。



スーパージャンプ→しゃがみ大P→風の魔法までは同じで…



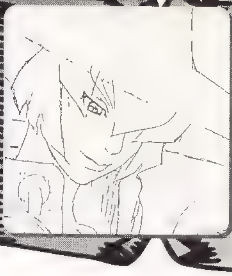
風の1回目がヒットし始めてから攻撃ボタンを連打して…



1回目の残った風で拾い直して2回目の風がヒット…



さらに3回目の風がヒット！当然追い打ち攻撃も入るぞ!!



ヌール、無念の完封負け

VSヌール戦

担当：ギィ&ワイルダーKEI

ノーマル状態

ヤリに注意

1Lvスタートの一人目ということで楽勝、といいたいところだが、勝つだけならともかく、パーフェクトを取るのは以外と難しい。

基本となるパターンは、ヌールの背後に着地するようにスーパージャンプ。着地と同時に3＋中Kで浮かせる。

このときヌールは反対側に技を出していたり、なにもしていないことが多い。この場合、スーパージャンプ中2＋小Kで急降下、着地3＋中Kとやったほうが確実。

ただし、トライデントアッパー、ハイドロスピニング、ライトニングマストなどを対空に使っていたらきっちりと(空中)ガードできるように。

その他、ハイドロスピニングなら下りをガードしてから、テンタクルトリッパー、小イカ攻撃は見てからスーパージャンプで近づき、3＋中Kが入るぞ。

3＋中Kでダウンさせた後は1歩歩いてから前ダッシュすると背後に回り込むことができる。ここで起き上がる直前に、発動モーションを当てないように風のミスティックマジックを使えば高確率でヒット、コインを稼ぐこともできる。追い打ちで千点金貨をもう一枚稼いでおくことも忘れずに。

3＋中Kで浮かせて直接「風」という手もあるが、ダウン回数は1回なのでオーブが足りなくなりがちで、結果的に上記のパターンより効率は悪くなってしまう。また、正面から「風」を重ねるよりもガードされたり、相打ちを取られたりする確率をかなり低くすることができるぞ。



起き上がり重ねてもいいがHスピニングには一方的に負ける。

注意すべき攻撃はなんといってもヤリによる突き(トライデントピアース)。隙がないうえ、ガードしてすぐ動こうとするとヴァイタルサッカーが決まってしまう。

アルティメットカウンターフィニッシュを狙うなら、飛び道具かハイドロスピニングに絞ったほうがいい。小イカに合わせるのは厳禁だ。

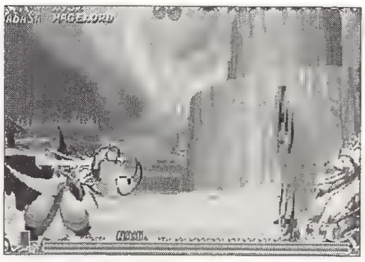


小イカはジャンプでかわせ。カウンターを合わせてしまうと…。

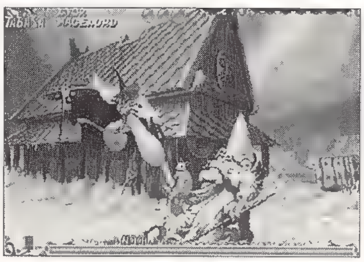
レベル32状態

VSポイントでチャクラ・ウェーブが強化されていれば、弱チャクラ・ウェーブを連発するだけで勝つことができる。このチャクラ・ウェーブは弾が大きいうえに2段技になっているので、氷の竜巻を出されても打ち消してヌールに2ヒットする。突進技もなんのそので、ヌールを押し返す。これで、ヌールは何もできずに終わってしまう。

その他には、一度転ばせて、起き上がりにレヴェリー・ソードを重ねて出すだけでもいい。転ばせるには、氷の魔法をすぐ使うか、ミュースウィープからレヴェリー・ソードを当てにいくといい。よっぽど変なことをしない限り、負けることはまずない。



ヌール何もできず。

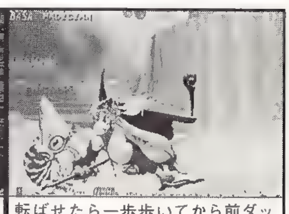


ミュースウィープから。

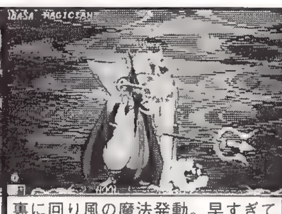


レヴェリーへと繋げてオーブを出させる。

おすすめパターン for You



転ばせたら一歩歩いてから前ダッシュで、



裏に回り風の魔法発動。早すぎても遅すぎてもガードされやすい。



で、それなりに減るがそれなりにコインも出る。



おまけで追い打ち。5千点追加だ。

タバサ

さあ、消火しよう

VSルアン戦



ノーマル状態

壁の準備はよろしいですか?

ここからタバサはアルティメットガードが必須。基本的に対ルアン戦は待って反撃というパターンになるが、ルアンにはガードクラック→そのまま喰らう、となってしまう攻撃が多いのだ。最低でも、

●忌炎天鳳（火の鳥）
●針翔獄羽（羽根飛ばし）
●邪鵬侮→葬繰肢破

の3つはアルティメットガードで防ぐようにしよう。

3つ目はいわゆる足ジャブ→足アッパーの連係。タバサはこれをガードしてしまうと確実にガードクラックされてしまい、攻撃を受けることもある。邪鵬侮ガード後はアルティメットガード、と癖づけておいてかまわないぞ。

反撃ポイントは、鳳怨砕掻、天昇偽鳳、翼裂呪爪、獲烈堕降といった技を（アルティメット）ガードした後、またはすかした後だ。ここに3＋中Kでダウンを奪おう。

忌炎天鳳は隙がないので手を出さないこと。

こうしてダウンさせたら、一度密着し、起き上がる直前にレバーを後ろに引く。

するとかなりの高確率で起き上がり天昇偽鳳を誘いつつ、すかす（最低でもガードする）ことができる。後は再び転ばせて…と繰り返せばい い。



ダウンしたルアンに密着、起き上がる直前にレバーを引けば、



この通り。焼くなり煮るなりご自由に。

練金法としては、画面端以外で3＋中Kで浮かせ小レヴエリー→氷×3というのがおすすめ。これにはちょっとしたコツが必要。氷の魔法は5本1セットを2回飛ばし、ボタン連打によってそれぞれの発射スピードを早くすることができる。1セット目を連打で即発射して素早く空中のルアンを拾い、2セット目を自動発射にする事でより高く浮かせ、なおかつ硬直が切れるまでの時間を稼ぐことができるため、氷→氷がつながるようになるのだ。2回目の氷の魔法も同様に、速攻発射→自動発射で素早く拾い、高く浮かせ直そう。3回目はすべて速攻発射でOKだ。

運良くルアンがオーブを高確率で落としてくれれば、これを2セット決めることができるが、出さないようなら見切りをつけて、次のステージのために風のオーブを3つそろえておこう。

レベル32状態

第二ステージのルアンは、なかなかガードが固い。ここでは、ジャミング・ゴーストとデス・フェノメノを使っていく。ヌール戦でオーブは2つ以上あるはずなので、スタート開始と同時に氷のオーブを使ってダウンさせる。そうしたらジャミング・ゴーストを使い、そのゴーストをダッシュで追いかけて今度はデス・フェノメノを当てにいく。起き上がりにデス・フェノメノを直接当てにいくというのもあるが、避けられることがあるのであまり能率がいいとはいえない。デス・フェノメノをあてることができたら、タイムカウントがゼロ近くになるまで、レヴェリー・ソードやアルティメットカウンターでダメージを与えておこう。猫型風船爆弾が破裂しだしたら、魔法をあててさらにダメージを追加しよう。

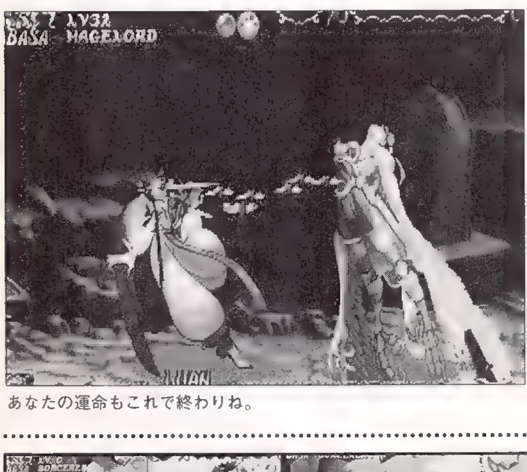
それから、忌炎天鳳は立ち中パンチで止めることができるぞ。



まずは凍ってもらいます。



ゴーストさんを先頭にして･･･

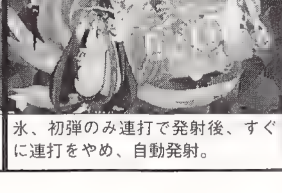


あなたの運命もこれで終わりね。

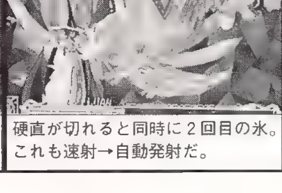
おすすめパターン for You



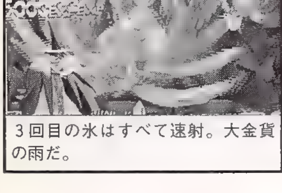
レバー前斜め下＋中K後、やや引きつけてレヴェリーで浮かし直し、



氷、初弾のみ連打で発射後、すぐに連打をやめ、自動発射。



硬直が切れると同時に2回目の氷。これも速射→自動発射だ。



3回目の氷はすべて速射。大金貨の雨だ。

タオ



しょせんは爬虫類!

VSハウザー戦

通常状態

精霊よ出番です

こいつも勝つだけなら非常に簡単。まず、画面端まで下がり近付いてくるのを待つ。

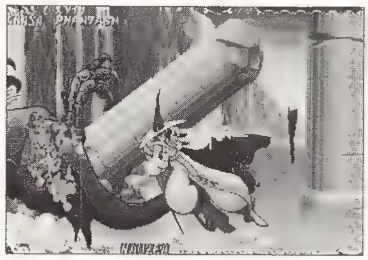
そこでハウザーが攻撃してきたらスーパージャンプで跳び越え、背後に回り込もう。このとき、高い位置からＳＪ下小Ｋで、素早く背後に着地するようにするとより確実。

そこで着地と同時にフィアンマ、またはグラースカノンで大砲↓弾の両方がヒットし、スーパーアーマー能力を持つハウザーをもダウンさせることができる。

後は前ダッシュで素早く接近、起き上がりに早めにフィアンマ/グラースカノンを重ねてダウンさせる。これの繰り返しで問題なく勝つことができる。

グラースカノンでは、大砲↓弾の隙間に反撃を受ける可能性が高いうえ、硬直も長く、起き上がりに重ねにくいので、使えるならフィアンマがベスト。69万点で覚えるが、普通にやっていれば80万前後は稼げるので問題ないだろう。

パターンが崩れたときの注意点としてはまず、デリージュアサルト（突進）。画面端以外では不規則に当たるのでアルティメットガードはさけよう。ガストフレイムは確実にアルティメットガード。バーサークモードは一切攻撃が通用しないので間合いを離し、終わるのを待とう。



ダッシュで接近、早めに大砲を重ねておけば、



大砲↓精霊弾でダウンさせることができる。以下繰り返しだ。

練金パターン

下のおすすめパターン参照。

しかし、大抵セクメトでオーブを使い果たし、なおかつ、ハウザーは宝箱を出しにくい相手なのでオーブが揃うまでに体力を減らし過ぎてしまうことも多い。また、スーパーアーマー能力のせいか、風↓雷とつないでも大金貨が出ないこともあるので、次のステージのために、オーブ（風）回収、または投げを多用して

レベル32状態

でかい剣にハウザーたじたじ

ＶＳポイントでレヴェリー・ソードが強化されていれば、簡単に倒すことができる。ハウザーの攻撃をスーパージャンプでかわし、ミュースウィープ↓弱レヴェリー・ソードまたは背後に回って立ち弱キック↓弱レヴェリー・ソードで、ハウザーをダウンさせることができる。

一度ダウンさせたらハウザーが起きあがる前にノーマルジャンプで背後へまわり、あとはもう立ち弱キック↓弱レヴェリー・ソードを出して常にダウンさせていこう。背後に回ることを忘れないようにね。

これが画面端ならば、ハウザーの突進をSジャンプでかわしたあと（ハウザーの頭が画面端を向くようにする）、立ち弱キック↓風の魔法↓雷の魔法と繋げられる。まどろっこしいという人は、氷の魔法でさっさと倒してしまうといいだろう。



ダウンさせたらさっさと跳び越す。でも、タイミングはちょっと遅め。



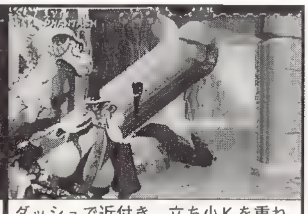
あとは立ち弱キックにキャンセルをかけて。



レヴェリーを出せばいい。この動作を繰り返すだけ。

おすすめパターン for You

フィアンマ/グラースカノンでダウンさせた後、ダッシュで近付き、起き上がりに立ち小Kを重ね、キャンセル風の魔法でいこう。さらに風の魔法後、素早く雷を出せば、さらに効率よく稼ぐことができる。



ダッシュで近付き、立ち小Kを重ね、キャンセル…



風の魔法。これだけでもいいが、さらに、



雷で拾うこともできる。追い打ちも忘れずに。

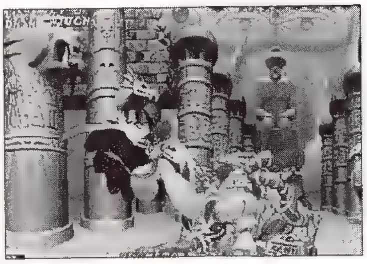
デスフェノ通じず！
VSセクメト戦



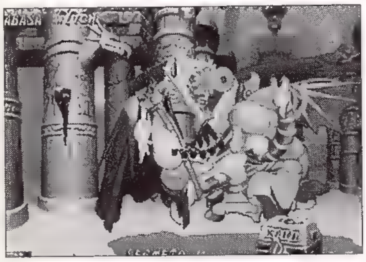
通常状態

レヴェリーだけで充分です

まずラウンドスタートと同時に低空のSJ下小K↓着地小レヴェリーソードが必ずヒットする。勝つだけなら、後は起き上がりにレヴェリーソードを重ねていくだけでOKだ。



スーパージャンプしてすぐにSJ下小Kでつっこみ、



着地レヴェリーソード。後は起き上がりにレヴェリーを重ねる。

パターンが崩れたら再びSJ下小Kからやり直そう。

錬金パターン

開幕のSJ下小K↓小レヴェリーヒット後、セクメトはすでに画面端。起き上がりにSJ下小Kを重ね、着地で風の魔法を使おう。SJ下小Kを引きつけて当て、魔法の発動モーションが連続技になるように当てるとより確実かつ効率がいい。おまけの追い打ちも忘れないように。

注意しておきたいのが、SJ下小Kがガードされた場合と空中ヒットした場合、魔法が無駄になってしまう。きちんと見てから反応できるようにしておきたい。

オーブがある限りこれを繰り返そう。素早く回収したオーブを風に合わせることができれば、スムーズにはめることができる。氷↓風はスタートボタン4回。覚えておこう。

オーブがなくなったらSJ下小K↓レヴェリーでダウンさせていけばいい。

セクメトの残り体力が少なく（4分の1以下）になるとライオンの頭部が壊れ、裁きの光をよく使ってくるようになる。これにはSJ小Kが相打ちを取られてしまうので、爆発が消えるタイミングを見計らって、直接風の魔法を重ねていこう。

フィニッシュは風のミスティックマジックでもOK。ちゃんとコインが出ることが多いぞ。

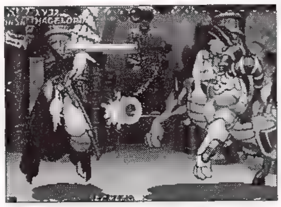
アルティメットカウンターフィニッシュも簡単。スーパージャンプでセクメトの背後に着地すれば必ず悪魔の吐息（毒）を使ってくるのでこれに直接合わせていこう。

レベル32状態

セクメトは縦幅が短いので、デス・フェノメノを当てることができない。まず、スタート開始直後に弱レヴェリー・ソードを当てて、セクメトをダウンさせる。このとき火の玉を出されることがあるが、レヴェリー・ソードで打ち消すことができる。が、運が悪いと、死の聖火をくらう。

一回で転ばすことができたら、起き上がりにレヴェリー・ソードを重ねて出して転ばせてゆき、この要領で画面端へと追い込む。とはいっても、1、2回当てればもう画面端にいってしまう。あとは、起き上がりにタイミング良く風の魔法を当てていくか、そのままレヴェリー・ソードで倒しにいってもいい。

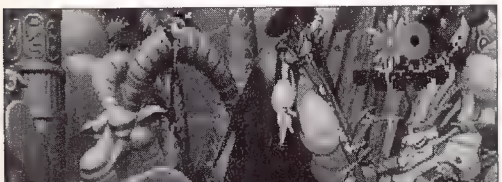
画面端へ追い込むことに失敗したら、ミュースウィープからレヴェリーへとつなげて、転ばすことに専念しよう。レヴェリー・ソードをガードされても、レヴェリー・ソードを連発して出していく。間合いが開いたら、もう一回ミュースウィープから仕切り直そう。



開幕はレヴェリーで転ばす。端へ追い詰めたら…



起き上がりにタイミング良く魔法の発動モーションを当てる。

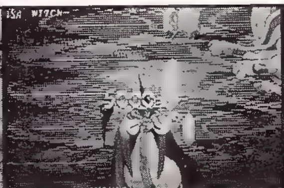


オーブがなくなったら起き上がりにレヴェリーを重ねて転ばせていく。

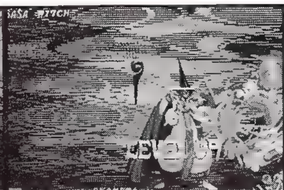
おすすめパターン for You



氷→風はスタート４回。素早く合わせてＳＪ下小Ｋを重ねろ。



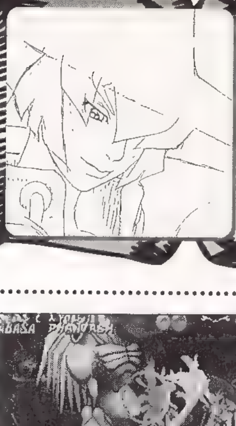
風が弱点だがコンボ補正がかかって減らない。追い打ちも忘れずに。



素早く風へ、発動モーションでついでに宝箱も開ける。



画面端でＳＪ下小Ｋを引きつけて当て、地上でヒットしていたら、



鬼と金棒

VS金剛戦

通常状態

スーパーアーマーも何のその

まずスーパージャンプで金剛を跳び越え、背後に着地しよう。大抵、逆方向に攻撃しているのでここを攻撃すればいいのだが、スーパーアーマー能力でもハウザーと違い、立ち小Kキャンセル小レヴェリーソードでダウンさせることができる。



裏回り後、または起き上がりに立ち小Kキャンセル、



レヴェリーソードでダウンを奪おう。

オーブよりも体力回復優先ならかわりに投げてもいい。

あとは起き上がりに立ち小Kを重ね、キャンセルレヴェリーソード。これを繰り返すだけでOKだ。

赤熱化状態も、投げることによって解除できる。ダメージを与えたくないなら、時間経過でも解除されるので、対ハウザーと同様、逃げ回ろう。

練金パターン

普通のやり方ではコインを出してくれない金剛。しかし、変わった稼ぎ方がある。

まず、風のオーブを3つそろえ、大仏臀（ヒップアタック）を待つ。背後から小Kキャンセルチャクラウェーブとやることで誘うこともできる。

できれば自分が画面端を背にしている状況が望ましい。

これにアルティメットカウンターをかけ、すぐに風の魔法×3を最短でつないでいく。

風から風は空中でヒットするのではなく、起き上がるところに、それも2セット目以降がヒットするのだが、これがすべて大金貨になるのだ。

追い打ちを決めるとコインを回収しきれないことが多いのであきらめ、コイン回収に専念しよう。

これで1回15万前後稼ぐことが可能で、おまけに金剛の体力をほとんど減らさずに済む。ハウザー戦で風を3つそろえ、最低2回、30万は稼ぎたいところ。

アルティメットカウンターフィニッシュは簡単。スーパージャンプで背後に着地すれば、大抵振り向きざまに攻撃を出してくるので、これに合わせていこう。

レベル32状態

初めはスーパージャンプで金剛へ近づき、こぶしちぎりや大仏臀を誘ってその隙に立ち弱キック↓弱っレヴェリー・ソードを当ててダウンさせる。あとは起き上がりに早めに立ち弱キックを重ねて出し、弱レヴェリー・ソードへと繋げればOKだ。　また、画面端ならば、投げから風の魔法↓雷 or 風の魔法と繋げることができる。金剛もまた氷の属性に弱いので、速く倒したければ氷の魔法かトライシクル・エッジを使っていくといいだろう。

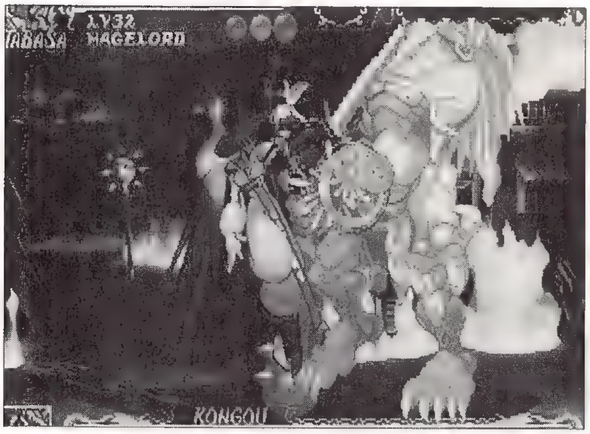
そらから、これはハウザーもそうだが、起き上がりにデス・フェノメノを出しておけば必ずくらってくれる。が、体が赤く光っているときは、金剛とハウザー共々当てることはできない。



この技!?を出してくれるのが一番有り難い。



ある程度歩いて押し返してから（画面端へ少しでも追い込むために）。



連続技を決める。これでまず最初のダウンを奪う。

おすすめパターン

for You



大仏臀にカウンター。すぐに風発動だ。



硬直が切れると同時にすぐに次の風。1セット目は当たらないが、



2、3セット目はすべて大金貨！も一回使っとけ。



で、一面の大金貨の海。ダッシュで回収せよ。



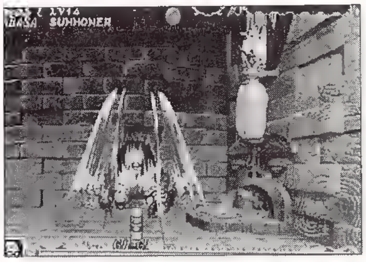
ギギっとね

VSギギ戦

ノーマル状態

これまでと一転、厳しい相手である。リーチの長さ、反応の良さで押さえ込まれやすく、被るダメージも大きい。

基本となるパターンは、遠くからスーパージャンプでギギの頭上を跳び越え、対空のザキクッカンを誘い、着地後すぐにダッシュで近付き、3＋中Kで浮かせる、というもの。ただし、毎回、ザキクッカンを出してくれるわけではなく、ジャンプ斬りなどで迎撃してくることも多いのでいつでも空中ガードできるようにしておこう。

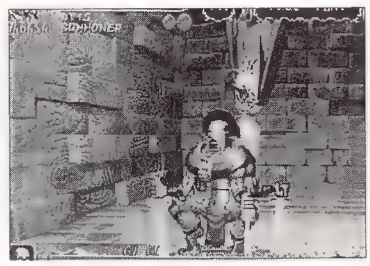


スーパージャンプでこれを誘う。ダッシュで近付き浮かせろ。

そしてこれを狙っているだけではどうしても時間が足りなくなってくる。そこで、以下の技にも攻撃を決め、ダメージを与えていきたい。

●**ピュチキッカン**

岩盤、石柱、槍のトラップを発動させるこの技。いずれの場合も、近くで出されたとき、スーパージャンプ中に出されたときは素早く近づき、投げてしまおう。打撃技は×。



こんな感じなら軌道修正して近付き、投げてしまおう。

●**ルンリグザチャク**

水平回転斬り。しゃがんで近付いてくるのを待ち、3＋中Kを決めよう。

●**メリチャギチャク**

乱れ斬り。出るまでが遅いので反応してスーパージャンプ。背後から3＋中K、または投げを決めよう。

この他、ジャンプ斬りや突き↓斬りなどのコンビネーションは確実にアルティメットガードで防ぐこと。背後に逃げ場がないようならカウンター後、スーパージャンプで広い方に逃げよう。

練金パターン

ギギ相手は少ないオーブで効率よく稼ぐことができる。

ザキクッカン、ルンリグザチャク、メリチャギチャクの隙などに3＋中Kを当て、浮かせたところへ風のミスティックマジックを決めていく。

稼ぐ場合も、中K↓レヴェリーの追い打ちや、投げは決められるときに決めてダメージを与えていこう。タイムオーバーになりやすいので注意。

レベル32状態

ギギ戦がスタートしたらまずは少し様子を見て、何もしてこないようなら、ミュースウィープから弱レヴェリー・ソードへと組み立てて、ダウンさせることを目標とする。感じとしては、セクメト戦に近い。

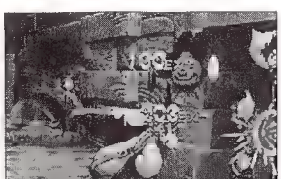
そのセクメト戦と同じように画面端へと追い込んだら、起き上がりに強デス・フェノメノを重ねて出しておこう。その後はタイムカウントがゼロ近くになるまでレヴェリー・ソードで転ばせ続ける。猫型風船爆弾が破裂し始めたら、ダッシュで近づいて風の魔法を当てにいく。あとはこの動作の繰り返しだ。

風の魔法を当てるときは、別に投げからでも構わない。

これは、画面端でなくても、落下したときのギギのバウンドを風の魔法で拾うことができる。一列目の風はボタン連打で大きくし、二列目は少し待ってからボタンを連打したままにすることによって、効率よく風をヒットさせることができる。



起き上がりにデス・フェノを置いておく。



破裂したら近づいて･･･

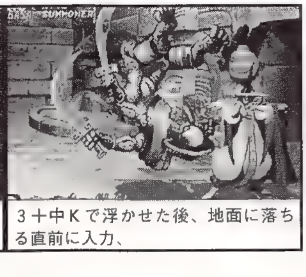


風の魔法を発動。オーブがなければレヴェリーでもいい。

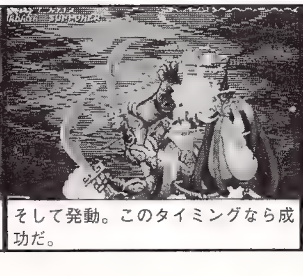
おすすめパターン for You

密着でなかったり、空中でヒットしたりすると魔法で拾いにくいので必ず硬直に狙っていくようにしよう。

風の発動のタイミングを少し遅らせ、バウンドを拾うのが効果的にヒットさせるポイント。



3＋中Kで浮かせた後、地面に落ちる直前に入力、



そして発動。このタイミングなら成功だ。



3セット目の風がすべてヒットして大金貨の雨。

ボーナスステージ3後
ネコと刃物は使いよう

タバサはこの第一のボーナスステージは簡単に破壊することができる。



ジャンプ中キックは４発当たる。楽だぞ。



強化版レヴェリーならもっと楽。がりがり当たるのだ。

まず、石像の左側を、レベルースタートなら垂直ジャンプの頂点で中キックの繰り返しで、強化版レヴェリーソードが使えるのなら小レヴェリーの繰り返しで破壊する。

下部が最後に残ったら、立ち中Kで破壊しよう。

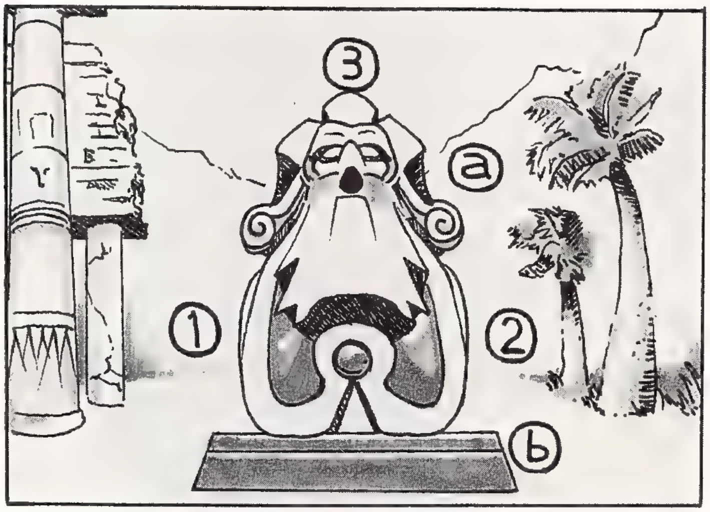
左側を破壊したらコインを回収後、右へスーパージャンプ、下りで中キックを当てつつ石像の右側へ移動しよう。

後は左側と同様、強化版レヴェリーが使えるなら小レヴェリーを、そうでなければ垂直ジャンプ中キックを繰り返そう。

石像の顔が破壊され、ひげより下だけになったら、強化版レヴェリーも、ジャンプ中キックも2～3発しかあたらなくなるので、後は立ち中キック連打で破壊しよう。

運が良ければ上記のパターンで、黄金の棺を19秒以上残して破壊することが可能で、パーフェクトボーナス込みで20万前後稼ぐことができる。

ただし、石像のパーツの耐久度は、レベル＋ランダムで変動するため、運が悪いと残りタイム12秒前後になってしまうが、これはあきらめるしかない。

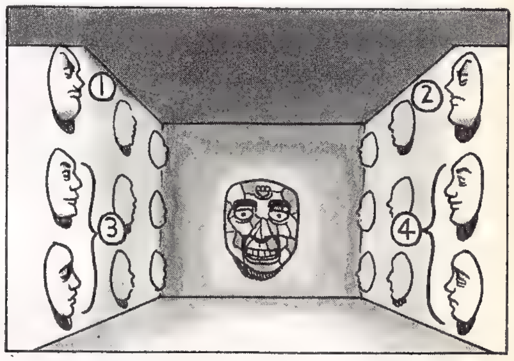




ボーナスステージ3後
口から出るものより槍に気をつけよう

スタート開始直後にスーパージャンプをして、一番右上の顔を中キックで破壊する。このとき、上手く当てれば一回で壊せる。着地したら少し後ろへ退いてから、通常垂直ジャンプ中キックで、真ん中と一番下の顔を一緒に破壊する。このとき下から突き出てくる槍が曲者で、この槍に当たってしまうとスーパージャンプがノーマルジャンプになってしまう。槍はだいたい右から左へと流れ、その次に右、左、右と流れていく。この流れを読んでジャンプでかわせといっても結構難しいので、下の2つは、一度ジャンプ中キックを当てたら弱レヴェリーで壊してしまってもいい。右側を全部壊したらコインをダッシュで回収しつつ、今度はスーパージャンプで一番左上の顔を攻撃する。今度は口から吐き出される跳び道具だが、これは吐き出される前に顔の目が光るので、比較的回避しやすい。一番上の顔を破壊したら、あとは同じようにジャンプ中キックで下の2つを破壊する。

左右6つの顔を全部破壊したら上から落ちてくる石の板を壊すわけだが、これは「ガキン！」と音がして2、3秒ぐらいしてから、弱か中のレヴェリー・ソードのコマンドを入力しよう。ただ、急いでコマンドを入力しようとするとダッシュしてしまうことがあるので、落ち着いて入力しよう。





中猫を当てつつ下降して、



まずはスーパージャンプで右上を破壊。



全部壊したら、落ち着いて石版を破壊しよう。



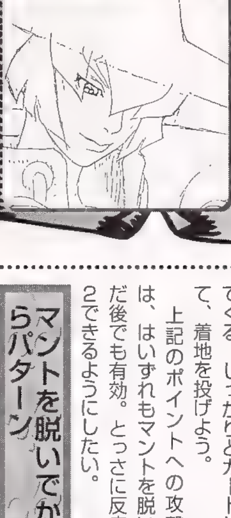
そして左上を破壊しにいく。



レヴェリー・ソードで破壊！

慎重に行こう

VSブレイド戦



ノーマル状態

マントを脱ぐまでのパターン

マントを脱ぐまでは待ち+対応で闘う。ほとんどの攻撃はしゃがみガードで防げるためだ。ダメージを与えるポイントは、

●ポロス(ドリル突き)

しゃがんでいれば当たらず、剣の戻りに3+中Kを当てることができる。浮かせたら距離に関係なく、雷のミスティックマジックが決まるぞ。

●アレース(スライディング)

近くから出された場合、何でも入るが投げるのがベスト。

投げの後も、素早く雷で追い打ちが可能だ。

●ジャンプ斬り→昇り斬り

遠くからジャンプで跳び込んできた直後、しゃがみガード不可の昇り斬りをよく使ってくる。しっかりとガードして、着地を投げよう。

上記のポイントへの攻撃は、はいずれもマントを脱いだ後でも有効。とっさに反応できるようにしたい。

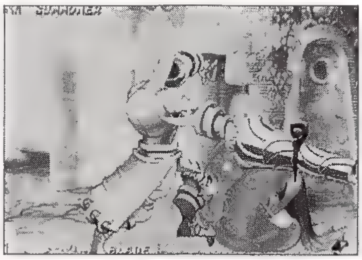
マントを脱いでからパターン

ジャンプ攻撃などに引っかからないように遠くからスーパージャンプ、やや高めからSJ下小Kを出し、当てるかガードさせよう。

するとブレイドは着地を狙って攻撃を出してくる。密着なので、ガード後すぐに小レヴェリーを出せば反撃になるぞ。後は起き上がりにSJ小



やや高めにSJ下小Kを当てるかガードさせると、



技を出してくる。ガードしてレヴェリーが決まるぞ。

Kを重ね、ガード⬇レヴェリーと繰り返せばいい。

時々やってくるジャンプは、くぐって投げてしまおう。

練金パターン

防御力が高いので、ギギと同様、タイムアップになりやすい。そこで、弱点の雷を使った方法がおすすめだ。

投げの後、3+中Kの後、オーブに余裕があるなら雷×3を決めよう。ダメージも高くコインも稼げ、一石二鳥だ。

レベル32パターン

跳ばせて落とせ!

間合いを遠距離にして、弱チャクラ・ウェーブを連発してブレイドのジャンプ攻撃を誘う。誘うことができたら、早めに弱レヴェリー・ソードで落とそう。

このときどうしてもジャンプ攻撃をくらってしまうという場合は、あらかじめオーブを雷に合わせておき、ブレイドのジャンプ攻撃にアルティメットカウンターを狙う。カウンターすることができたら、ブレイドが地面につく前に雷の魔法を使う。が、マントを脱いでからはブレイドも飛び道具を撃ってくるので、ジャンプ攻撃以外にも気を配らなくてはならない。

その他には、ミュースウィープ⬇レヴェリー・ソードやノーマルジャンプ強パンチ押しっぱなしでフラスコを当てて、着地に弱レヴェリーを出すという方法がある。が、あまり効率がいいとは言えない。ミュースウィープは早く出さないと迎撃されてしまうので、⬇⬆⬇⬆+弱キックという動作を一連の動作として素早く行おう。(矢印は太字でお願いします)フラスコを使うほうは、ブレイドの起き上がりに対して早めに行う。

それから剣を振る攻撃をガードしたあとは、その技の隙に一応雷の魔法をヒットさせることができる。ちなみに、デス・フェノメノ当てようとするとジャンプ攻撃と相打ちになるので、狙わないほうが無難。



フィニッシュは雷の魔法だ。繋げるタイミングはかなり難しいぞ。



そしてカウンターを当てる。



レヴェリーが間に合わないようならAガード。

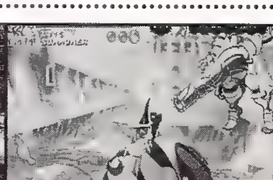


そーら跳んでこい。

おすすめパターン for You



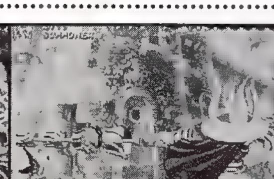
雷が決まる。こっちの方がチャンスは多いかも。



投げからも、素早く入力すればバウンドに、



雷。もちろんさらに雷での追い打ちもできる。

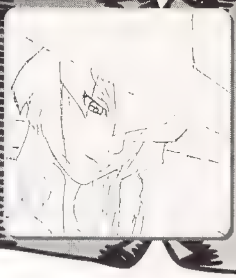


剣の戻りにネコを当てて浮かせたら、

ブレイド

いよいよラスボスだ。

VSヴァルドール戦



ノーマル状態

パターン自体はごく簡単。

ＳＪ下小Ｋを低い位置から出し（上昇中でも下降中でもＯＫ、臨機応変に）、当てるかガードさせ着地で小レヴェリーソード。これだけでＯＫだ。

後はダウンしたヴァルドールが消えたところでスーパージャンプ、出現したところへＳＪ下小Ｋを重ねて…と繰り返すだけでＯＫだ。

レヴェリーがガードされても反撃は受けないので再びＳＪ小Ｋを当てにいこう。

注意すべきはペリッシュライトニング（レーザー）。しゃがんでいれば当たらないが、削りダメージがかなり大きい。スーパージャンプの瞬間などにも喰らいやすいので注意しよう。

また、これは真ヴァルドールにもいえることだが黒いドラゴンの吐く、雷のブレスは必ずガードクラックが起こり、そのまま喰らってしまうので確実にアルティメットガードしよう。

練金パターン

ＳＪ下小Ｋを充分に引きつけて当てれば、レヴェリーのかわりに3＋中Ｋ⬇風の魔法が決まる。

追い打ちは入らないので使わないこと。

レベル32パターン

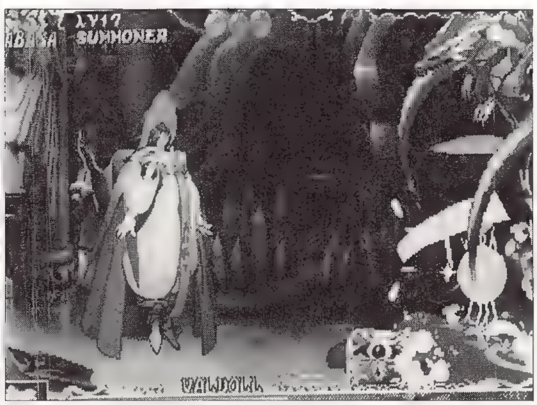
変身前は、ミュースウィープ⬇弱レヴェリー・ソードでＯＫ。ただ、連続ヒットにするのではなく、ほんの少しだけ間を遅らせてレヴェリーを出すようにするのだ。連続技にしようとすると、ガードされる確率が高い。

しかし、間を遅らせることによって反撃を誘い、そこにレヴェリー・ソードを叩き込む。その間というのは、本当に気持ち遅めでいい。


ミュースウィープで急降下すると。


このあと反撃しようとしてくる（してこないときもある）。これにレヴェリーを当てるのだ。

変身後は、ノーマルジャンプ中パンチを使って背後を取りにいく。どういうことかというと、中パンチを出すと空中で止まるという特徴がある。ジャンプでヴァルドールを跳び越えるときに、頭上付近で中パンチを出して制止する。こうすることによって、技を不発させつつ背後に回ることができるのだ。背後に回ることができたら、投げやレヴェリー・ソードを決めよう。





VSヴァルドール戦

真ヴァルドール

ノーマル状態

ある意味、ヴァルドールよりも簡単、確実なパターンにはめることができる。

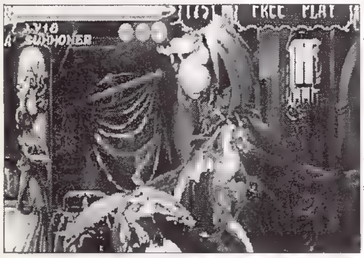
まず、遠くから、攻撃に引っかからないようにスーパージャンプ。真ヴァルドールの頭上、高い位置からヴァルドールに当たらないようにSJ下小Kで背後に回る。

すると大抵、奴は逆方向に攻撃を出しているので着地ですぐにレヴェリーソードを出して転ばせることが可能だ。

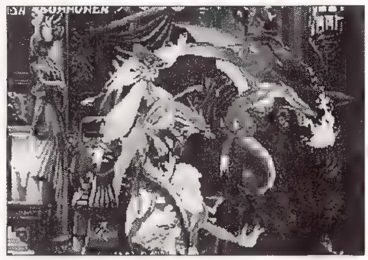
後は同様に起き上がりにスーパージャンプして裏回りSJ下小K→着地レヴェリーと繰り返せばいい。

ちなみにカースディスティニィは喰らった直後を除けば、前に歩き続けることで、ほとんどの攻撃を無効化できる。

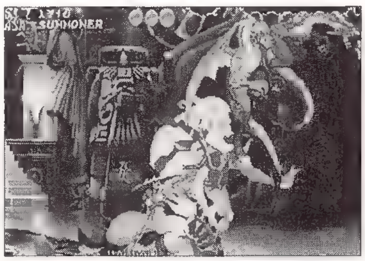
そのままボタンを連打していれば、復活と同時に投げることができるぞ。



このあたりで下小Kを入力すれば、



このように素早く背後に着地することができる。



逆方向に攻撃しているので大チャンスだ。



前に歩いてヴァルドールを押し続ければかなり安全だぞ。

錬金法

裏回りSJ下小Kの後、これまたレヴェリーのかわりに↘+中Kで浮かせることができるが、変身前より重いので風は×。↘+中K→氷×3がベストだ。対ルアンの要領で、初弾は即発射→次弾は自動発射で3つすべて入れることができる。

レベル32パターン

ヴァルドール変身後は、ノーマルジャンプ中パンチを使って背後を取りにいく。

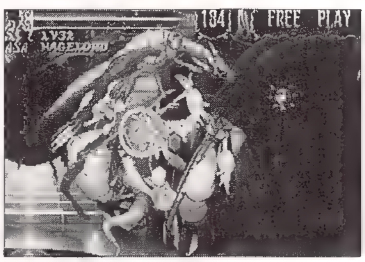
どういうことかというと、タバサは、ジャンプ中に中パンチを出すと空中で止まるという特徴がある。その特性を考え、ジャンプでヴァルドールを跳び越えるときに、頭上付近で中パンチを出して空中にとどまるのだ。

こうすることによって、ヴァルドールの技を不発させつつ、うまく背後に回ることができる。

背後に回ることができたら、投げやレヴェリー・ソードを決めよう。



頭上で中パンチを出すことによって。



背後から安心して攻撃できる。が、たまに向き直るときもある。

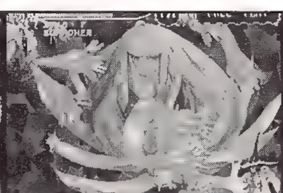
おすすめパターン for You



やはり同様に、SJ下小Kで裏に回り、



背後から↘十中Kで浮かせて、



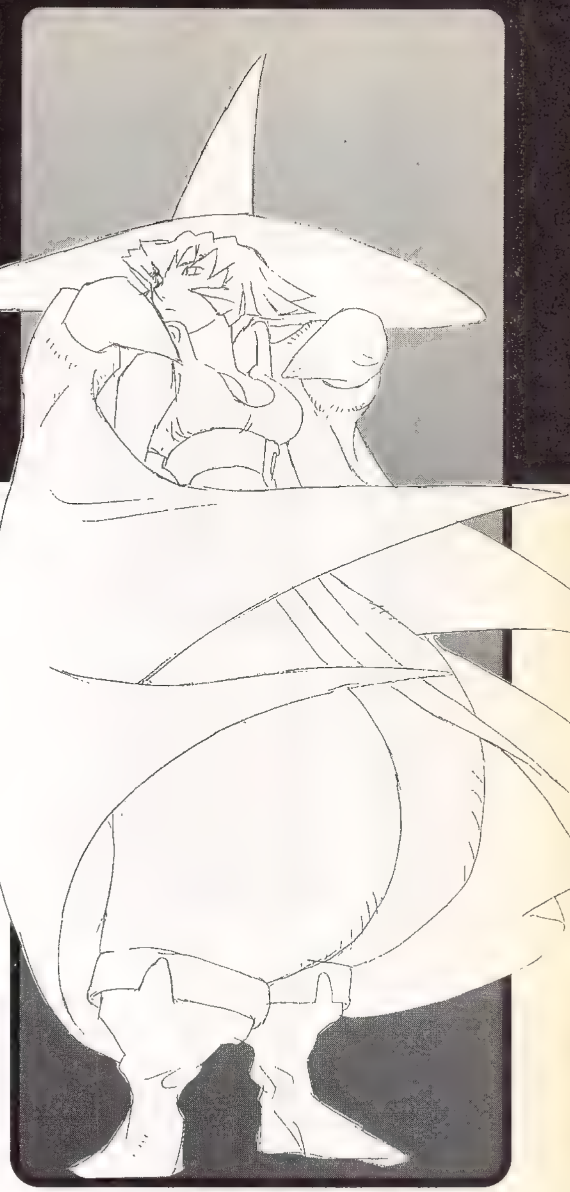
氷の魔法。速射→自動発射なら、



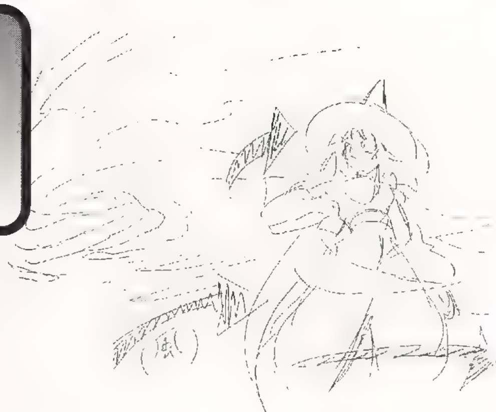
重いこいつにも氷×3がすべて入るぞ。

タバサ

ウォーザード設定資料集



タバサ

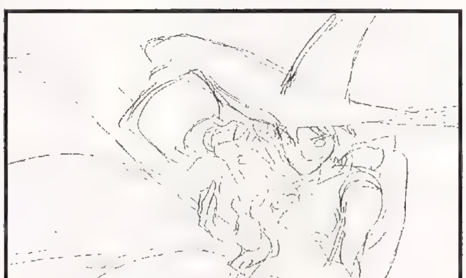










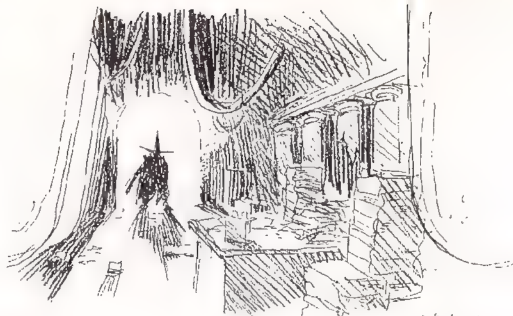




開発スケッチ

WARZARD Ceartures File



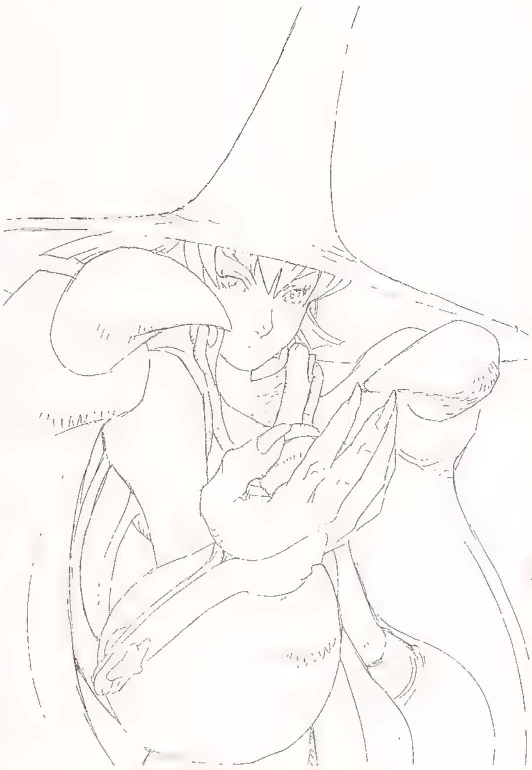


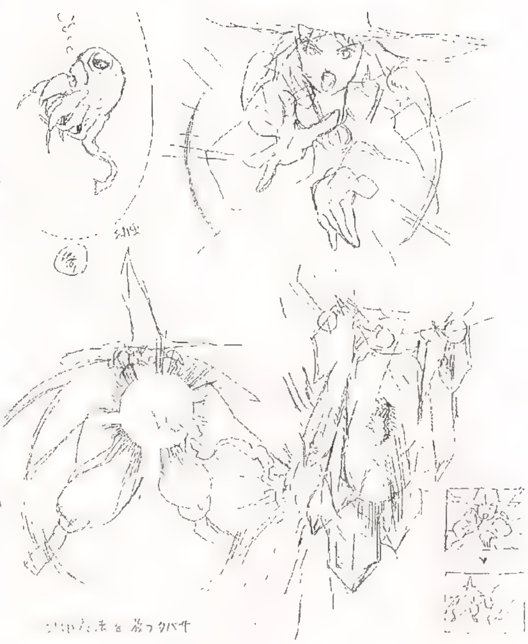
研究室に入るタバ



まだ生きているナゾ生物の



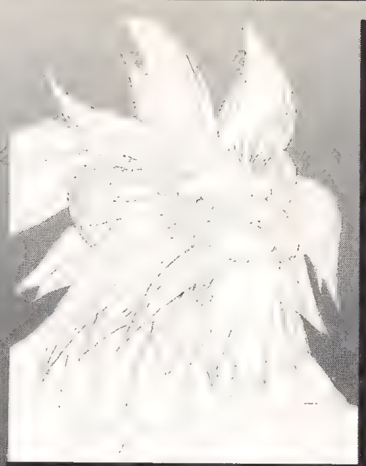


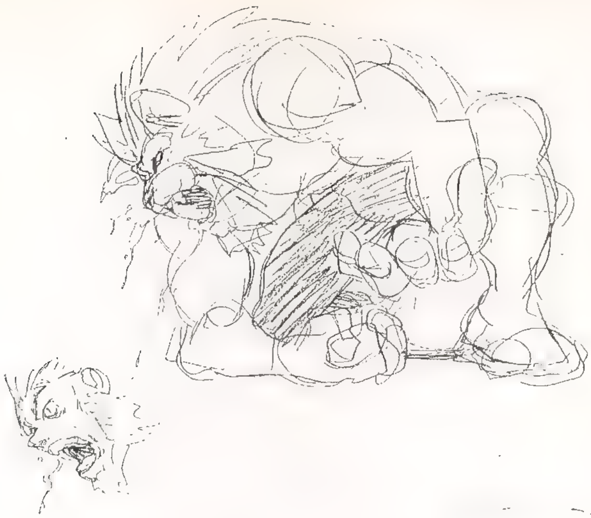


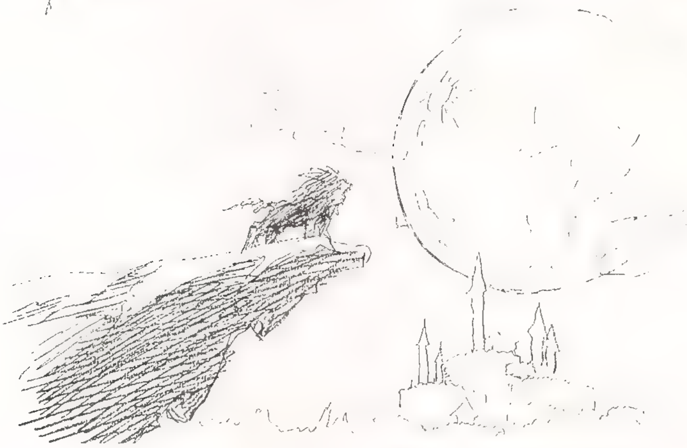
開発スケッチ

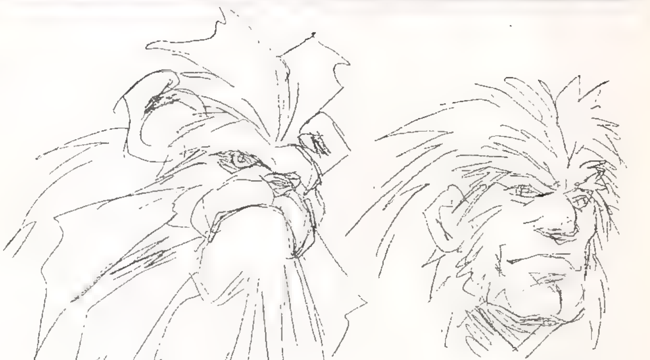


レオ















WARZARD Ceartures File











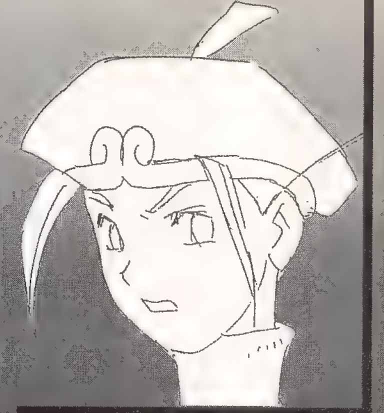
開発スケッチ



開発スケッチ



タオ

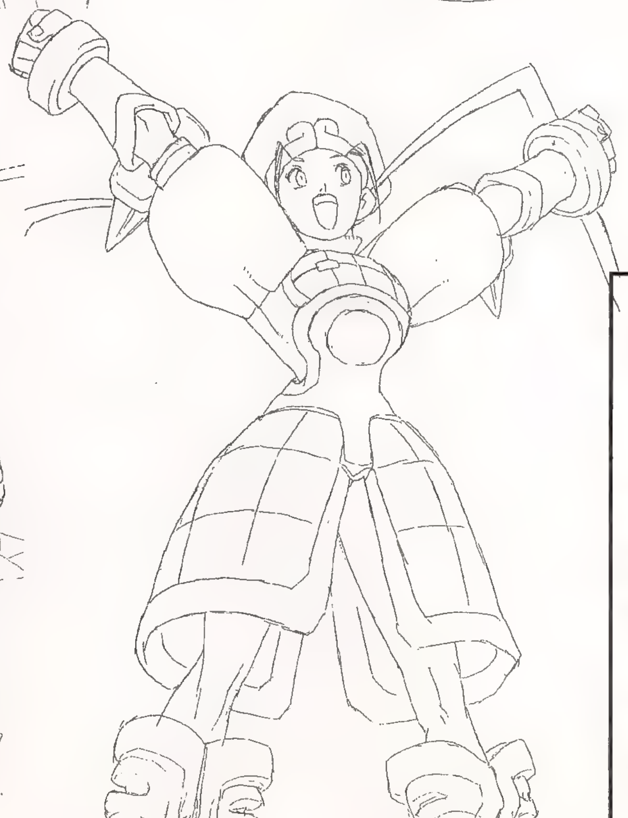




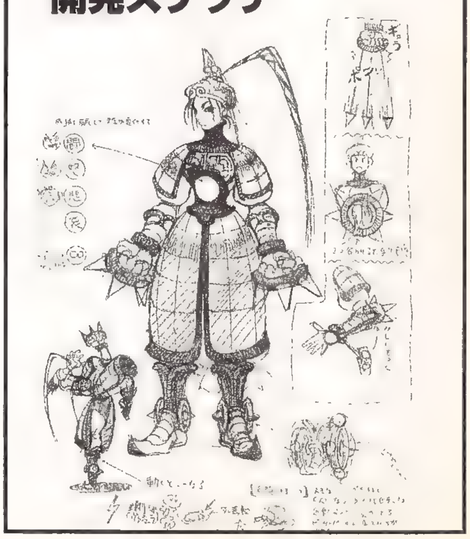








開発スケッチ



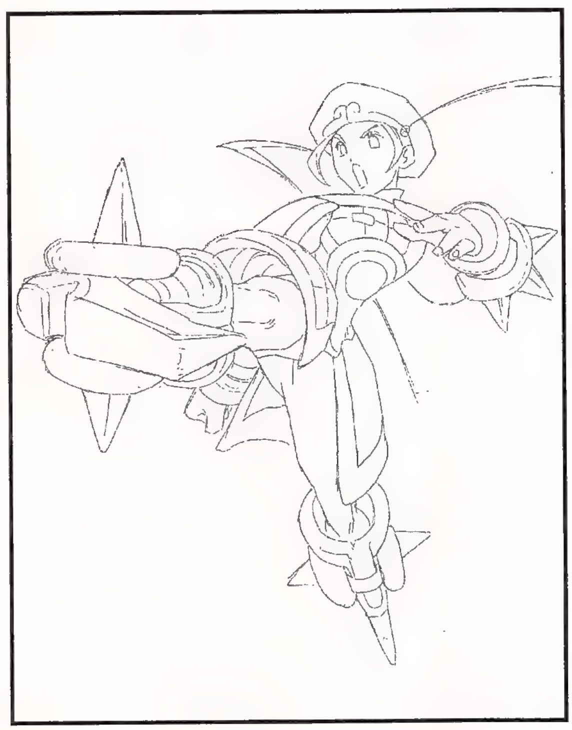
WARZARD Ceartures File

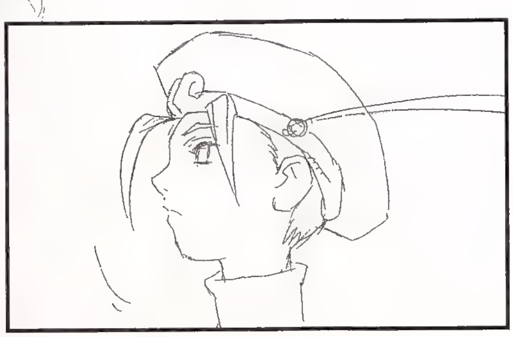






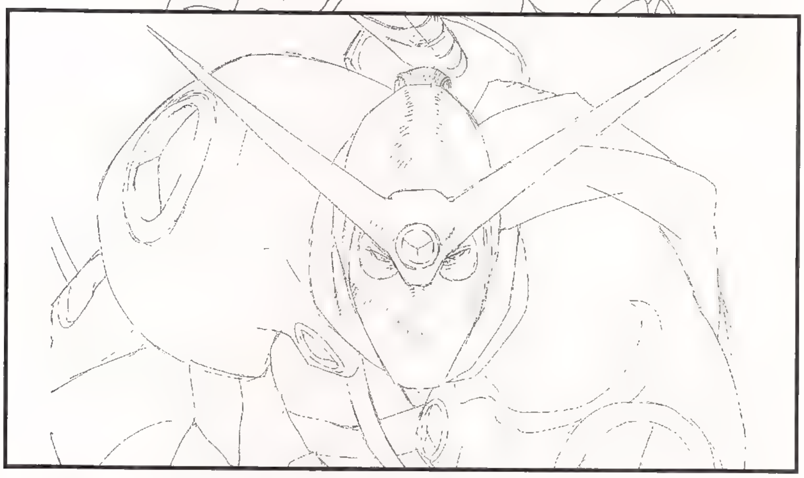


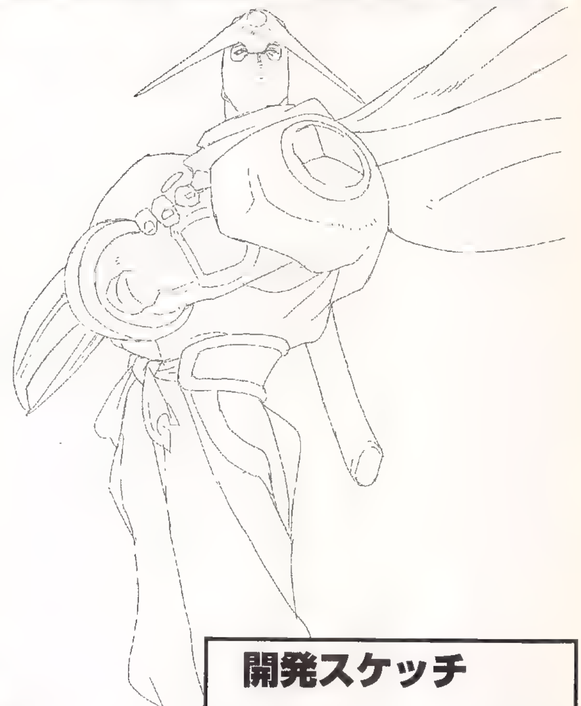








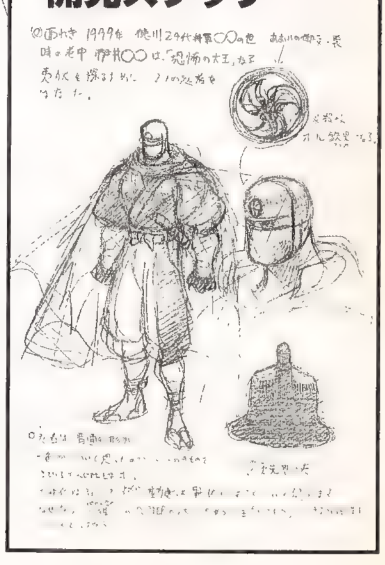






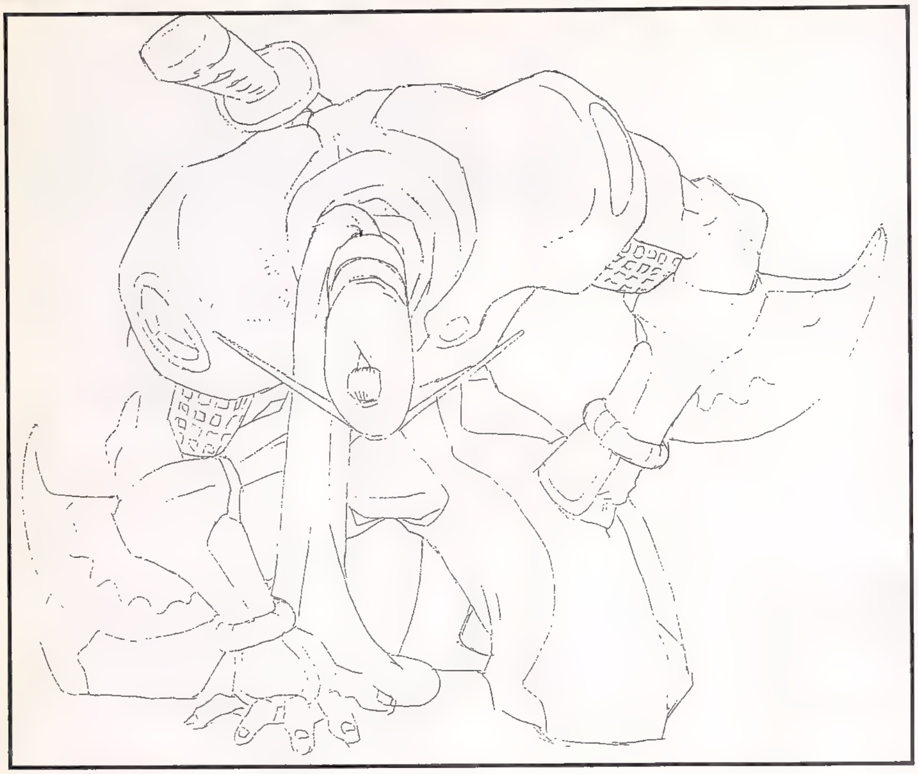


開発スケッチ



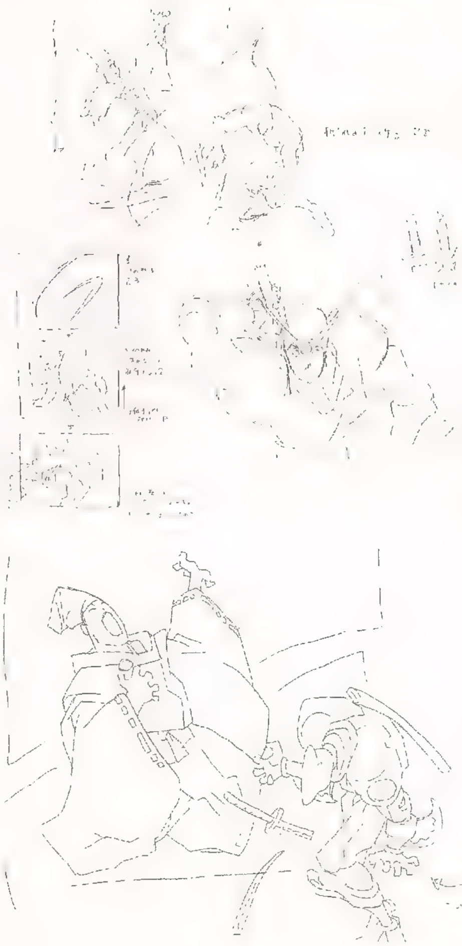
開発スケッチ

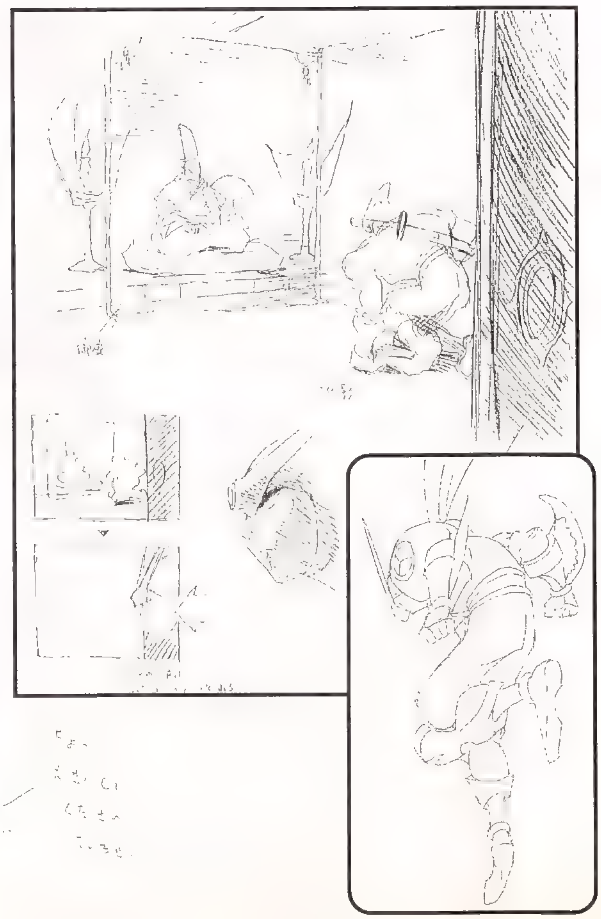
WARZARD Ceartures File











ボス　初期設定 &キャラクター原画

ヌール

初期設定



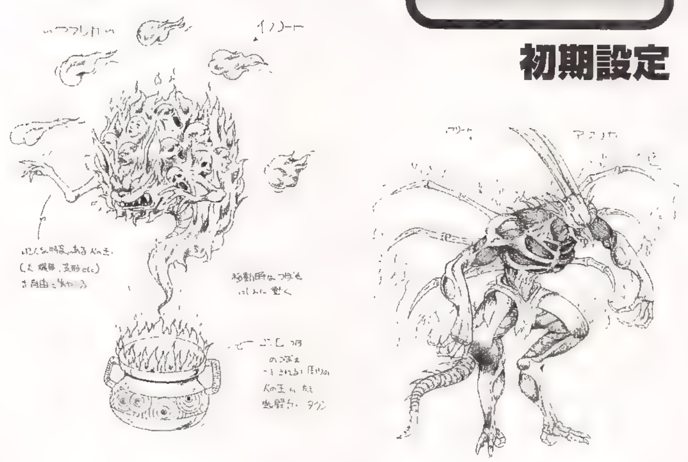
ハウザー

初期設定



セクメト

初期設定



金剛

初期設定



ルアン

初期設定



WARZARD Ceartures File

ブレイド

初期設定



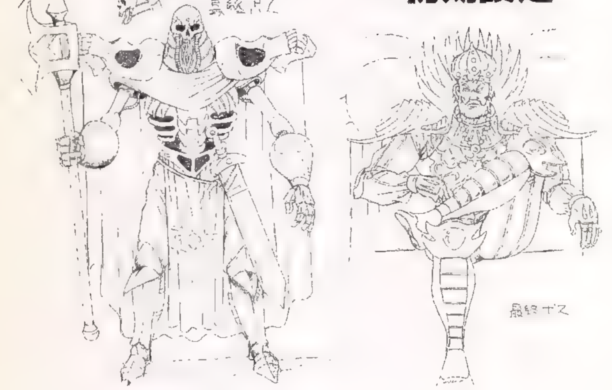
ギギ

初期設定



ヴァルドール

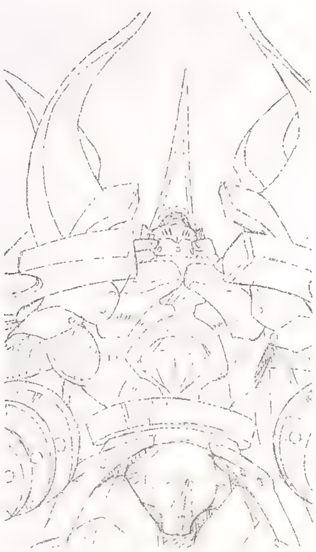
初期設定



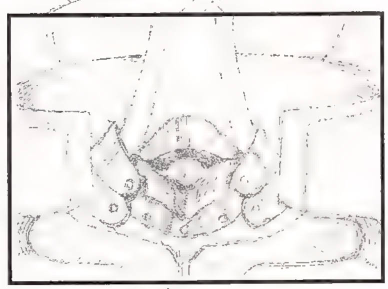














ウォーザードを盛り上げる
演出キャラクターたち

アルマーナVI世



アランバードの国を支配する女帝。ヴァルナ帝国との密約により世界征服のための手を組む。奴隷はヴァルドールを崇める像を造るための人員である。ヴァルドールの力によりセクメトへと変身する。

○性格
プライドが高くなんでも上からものを言う態度である。

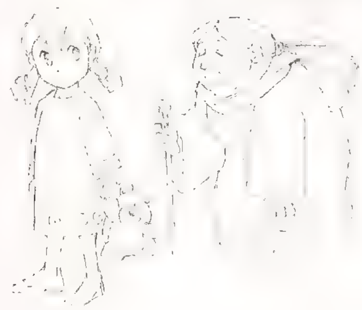
ロンベルト



己の剣一つですべてを渡り歩いてきた男。帝国の莫大な財産を目当てに戦いを続けている。

○性格
プライドが高くカッコつけである。自分より強いものなどいないと思っている。

マムル＆ヨババ



●ヨババ
アイスラーンに住み、孫（マルム）と二人で生活している。ある時、上空より来た黒船に村の人たちが連れ去られていく際、孫を連れ出そうとしていた。その時、孫娘のマルムが海の怪物ヌールに捕まってしまう。
○性格
孫娘がかわいくて仕方がない。

●マルム
アイスラーンに住み、老婆（ヨババ）と二人で生活している。ある時、上空より来た黒船に村の人たちが連れ去られていく際、おばあちゃんと逃げ出そうとしていた。その時、海の怪物ヌールに捕まってしまう。
○性格
甘えん坊。おばあちゃん子。ぬいぐるみをいつも大事に持っている。

ケントス



かつて王・レオに仕えグリーディア城にいた兵士。帝国に国を奪われた際、アランバードへと連行され酷使されている。

○性格
忠誠心に厚い。礼儀正しい。

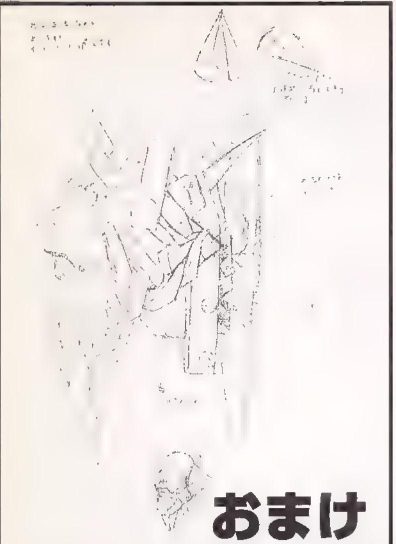
イーシア＆犬



アイスラーンに住み、犬たちと生活している娘。ある時、上空より来た黒船に村の人たちが連れ去られ一人ぼっちとなってしまう。一人ぼっちになり途方に暮れている時、海の怪物ヌールが現われ海へと引き込まれそうになる。

○性格
おとなしくて動物好き。口調も丁寧で優しい。

WARZARD Ceartures File



おまけ

ナオスケ





ジパングを統治する幕府トクガワの第24代将軍。突如来襲した黒船の正体を確かめるべく、ムクロに探索を命じた張本人だが、その言動の端々に怪しいものが付きまとう。ムクロが自分のことをいぶかしんでいることをうすうす感じている。

○性格

冷徹な性格で、己の欲望や利益のみを考え行動する。自分では危険を犯さずに人を使う。常に命令口調で上から物を言う。

タヌマ



ジパングを統治する幕府トクガワの重臣。ナオスケの用心棒的な働きで現在の地位についており、その権力を後ろ盾になおかつ自慢の腕力で傍若無人のしたい放題で町民からは忌み嫌われている。突如大火に巻き込まれたエドの町で高笑いをしつつ、ムクロを待ち受けている。

○性格

豪快な性格で細かいことは気にしない。べらんめい口調。

3人の賢者

●3人の賢者

(勇気：バロ、力：ビゴ、知：ビスツ)

グリーディアの王家に仕えていた100人の賢者たちの長。先の大乱で獣と化され畜生道に落されたレオを人間に戻すためにおこなった120日間の錬命の儀式で、持てる力を使い果たし、その生涯を終えた。レオは彼ら100人の賢者の命と引き換えに、心と首から下の肉体を取り戻すことが出来たのである。その魂は天に召された後もレオと共にあらんとする。

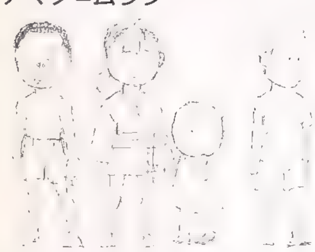
○性格

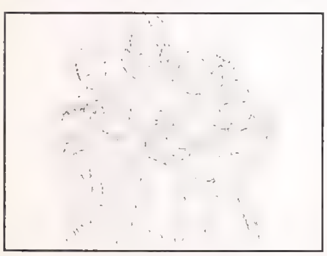
勇気の賢者バロはレオを常に冷静にさせ、勇気を与えている。力の賢者ビゴはレオに常に力強く進む強い意志を与えている。知の賢者ビスツは頭を使い、場を盛り上げ雰囲気を和らげ、レオに新たな知恵を与える。



ジパングの子どもたち

アマノ=ムラク





アマノ=フヒト



アマノ=イザナギ



●アマノ=イザナギ

ジパングに住み、幼い時に母を失い、父とイザナギの二人で弟たちを養ってきた。ある日、少し家を空けている間に、父を殺され二人の弟をも連れ去っていった男がいた。その男の正体が幕府の老中タヌマと分かり、イザナギは父と弟たちの仇をとりに城へと向かうのであった。

○性格

人前では気が強いところを見せている。弟たちには母親代りで時には厳しく、時には優しい。

●アマノ=フヒト

イザナギの弟。ジパングで弟と共にタヌマに連れ去られアランバードで奴隷として働かされていた。助けを呼んでくるといって弟を残して脱出していった。

○性格

負けず嫌いで人前では少し強がりの態度をとる。弟思い。

● アマノ=ムラク

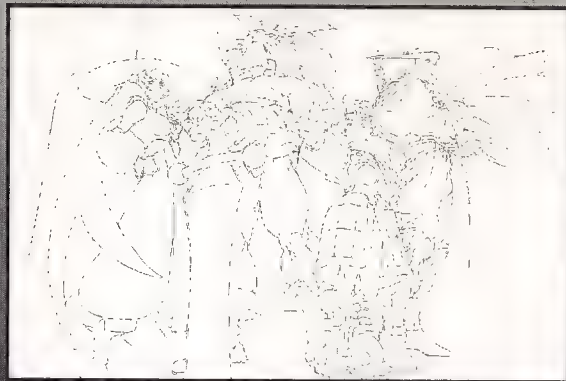
イザナギ、フヒトの弟。ジパングで兄と共にタヌマに連れ去られ、アランバードで奴隷として働かされていた。助けを呼んでくるといって脱出していった兄の帰りを待っている。

○性格

甘えん坊で泣き虫。まだまだ子供っぽさが残る口調。

オープニングデモコンテ

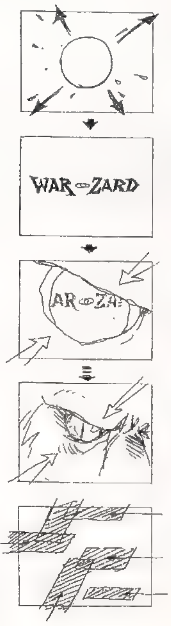








モジュール A：プレタイトル



・赤い地球が Zoom-UPします
・「スタグラ」タイトル画面のように、小さな流星も Zoomしてきます

・画面いっぱいに地球が拡大し、赤一色になったところでタイトルロゴをフェード inします

・タイトルにかぶせるように、
「レオの目」が Zoom-Down してきます
タイトルロゴは赤へとフェード OUTして、目の色(赤)と同色になります。
（レオの目の部分は抜けていて、バックの赤色がみえているのです。）

・Zoom-Down 続行。
レオの目であることがわかるくらいに顔部分全体までカメラを引きます
・目の部分で、瞳孔がギュッとしぼみ眼球表面のくかり（ハイライト）がうろうろするアニメーションをさせます。



・顔部分の Zoom-Down をつづけながら、
左図のような ▨ や ▨（大きさ、形などてきとうに。）
いった黒ベタ OBJ を上下左右からランダムに飛来させ、
画面の黒転切りかんをします。

※ 表示ドット数を考慮して、うまく表示数を調整する必要（＝ランダムではなくする）があると思われます

モジュールの流れ図。

▶ それぞれのモジュールが、どのような順で表示されるのかを下に記します
アバウトですが、イメージとしての表示時間も表しています（表中のバーの長さ）

A	プレタイトル ―タイトル表示時間
B-1	タオ ―目のカット入る
D-1	クリスタル＆モンスター ①
B-2	ムクロ ―目のカット入る
D-2	クリスタル＆モンスター ②
C	タバサ ―切りかん
D-3	クリスタル＆モンスター ③
E	回り込み 3D
F	レオ・アクション 切りかえ 1 切りかえ 2 切りかえ 3
G	メインタイトル

モジュール別キャラリスト

モジュール A
・赤い地球
・プレタイトル用ロゴ
・レオの顔（目）
（アニメーションあり）
・切りかえ用 OBJ
・集中光キャラ

モジュール B
・流れ背景
・効果キャラ
・タオ（ムクロ）キャラ
・タオ（ムクロ）目もとキャラ
（アニメーションあり）
・光の線。

モジュール C
・タバサ 全身
・全身時の背景
・タバサ バストUPサイズ
（カラーチェンジ(?)あり）
・発光体
（アニメーションあり?）

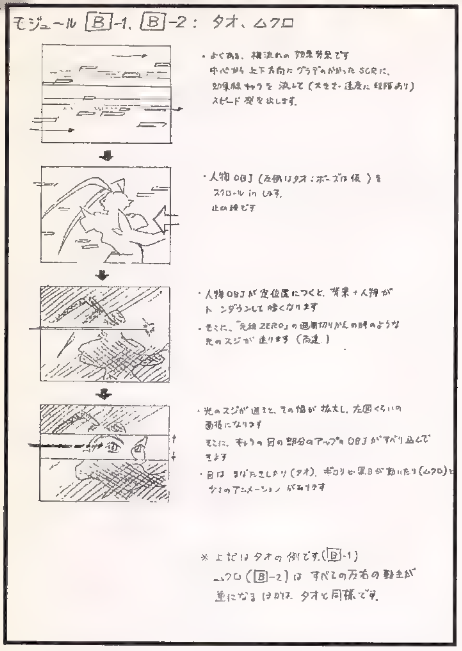
モジュール D
・モンスター OBJ × 6
（使い回し?）
・クリスタル
（回転アニメーションあり）
・背景

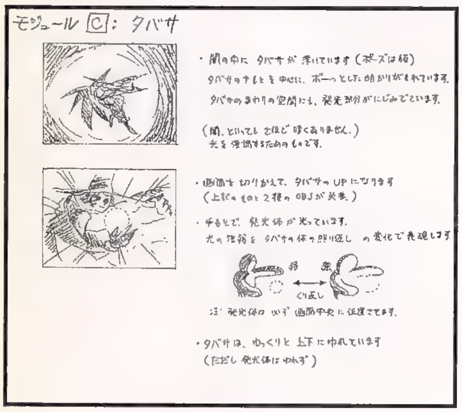
モジュール E
・背景
地面
・空（雲、雷のアニメーションあり）
・3D拡大用 地面 OBJ
森林 岩山など 数種。
・岩山＆レオ
（カラーチェンジ(?)あり）
・空にうかぶ ナイト・ 使い回し?

モジュール F
・バスト UP 剣かまえ レオ
・剣
・ジャンプふりかぶり レオ
・ふりおろしレオ
・各種効果線
・背景

モジュール G
・タイトルロゴ出現アニメーション
・効果キャラ
・背景

WARZARD Ceartures File

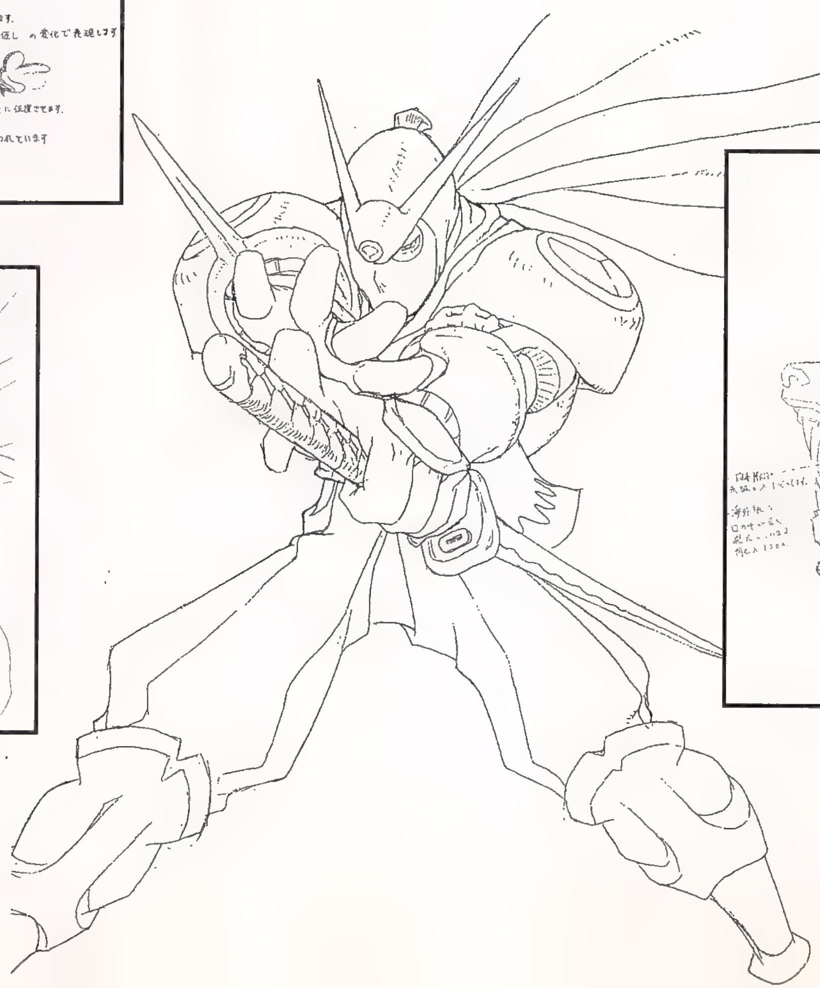


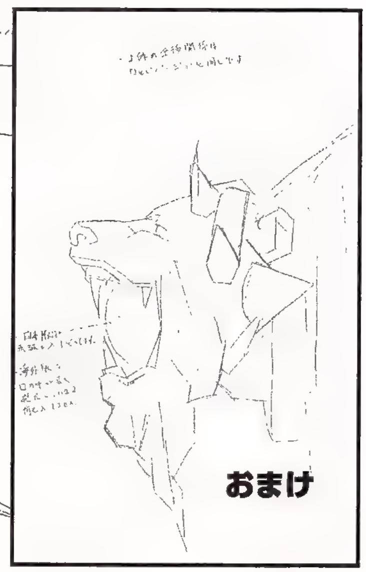






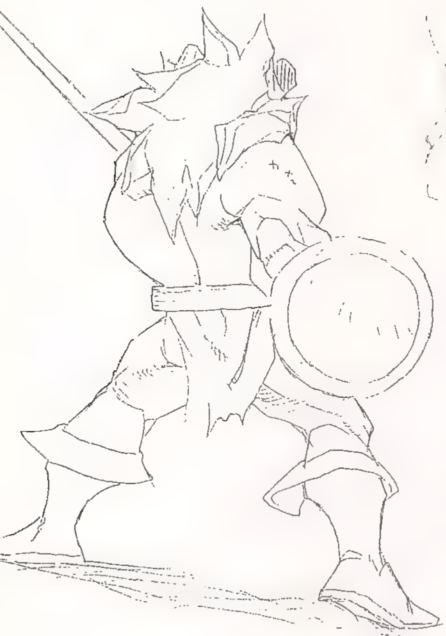


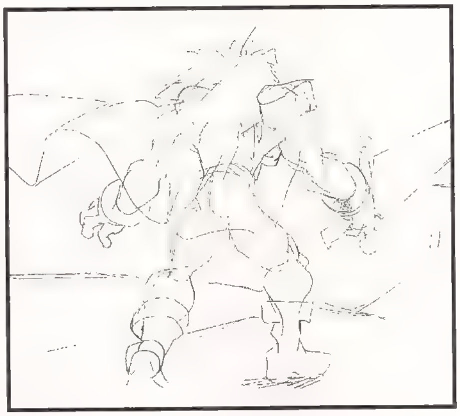


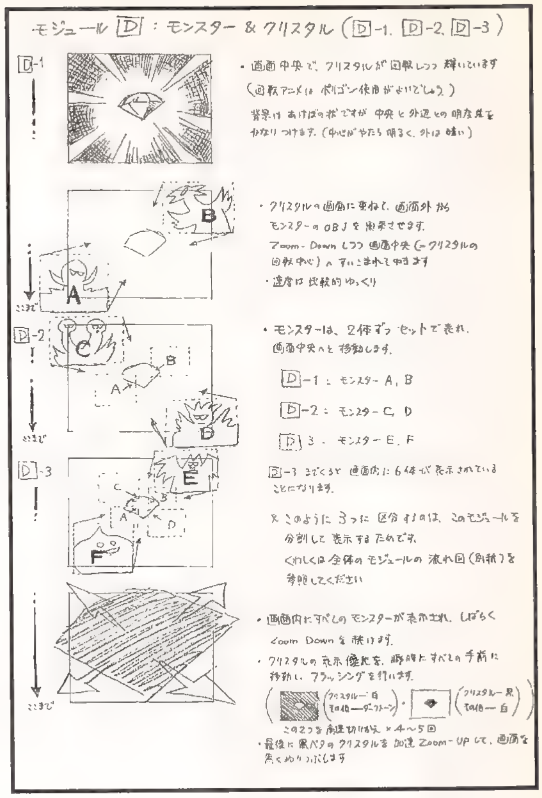


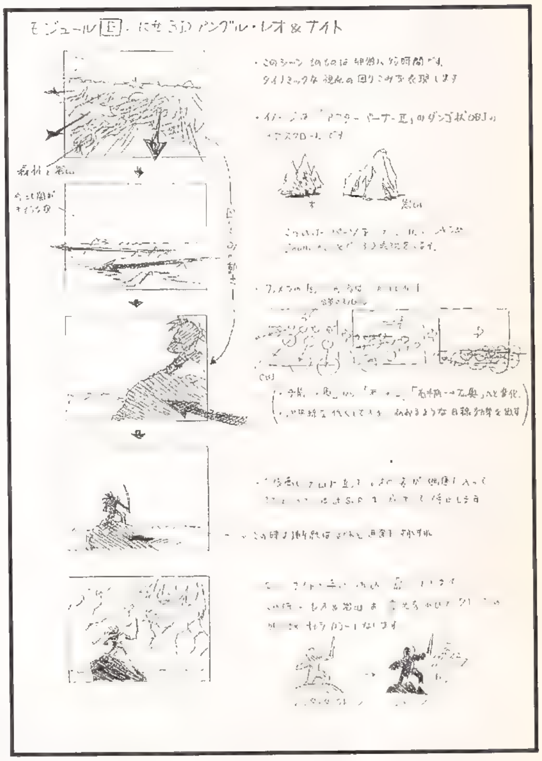




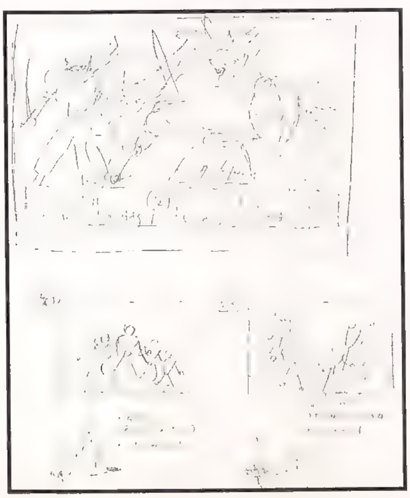


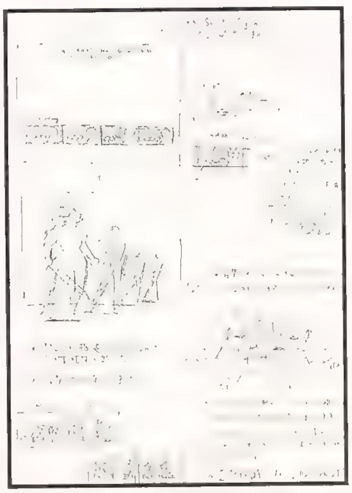






キャラクターセレクト コンテ

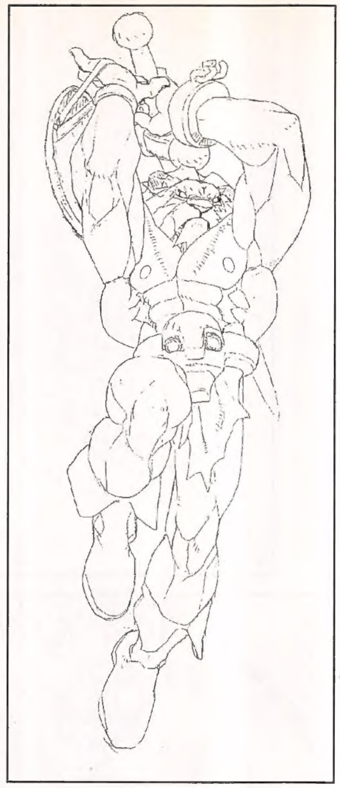


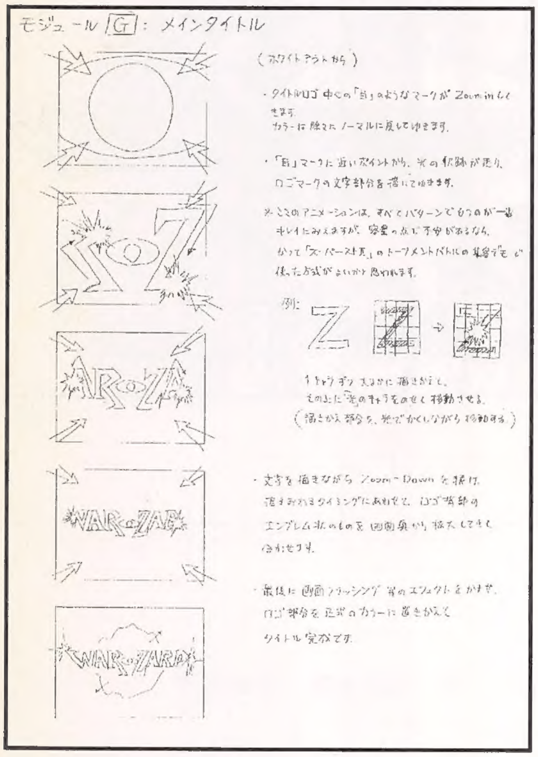


WARZARD Ceartures File



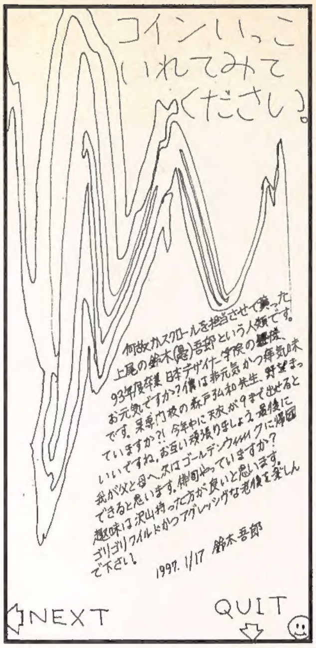








國民の皆様、元氣ですくわ!? 儂は非元氣なので寝ります!!@※



開発者からのメッセージ

終章
そして伝説へ

The Message From Divelopper



若いうちに、今できることをめいっぱいやりたい!それだ!



(藤原)



(植田)



ゲーメストムックVol.65 ウォザード

平成9年3月17日発行

●発行人 加藤 博 ●編集人 高橋己代子

●編集担当 松井雄一 遊佐孝之 ●編集アシスタント 小山内俊明 荒川 保 沼崎宏貴 岩崎洋子

●ライター ギィ ワイルダーKEI 伊勢猫 MVP ●デザイナー インフォアート

●制作協力 株式会社カプコン

●印刷 大日本印刷

●発行 株式会社 新声社

本書よりの無断転載を禁じます。

© CAPCOM 1996

雑誌63381-65



●好評稼働中!!● CAPCOM FAX通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp

販売元：株式会社 カプコン®

＜AM販売事業部＞ ●本　　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02　東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
＜カプコンソフト情報＞ 大阪:(06)946-6659　東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(0899)34-8786 福岡:(092)441-1991

開発元：株式会社 アリカ

●〒150　東京都渋谷区恵比寿1丁目20番18号（三富ビル新館6階）

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ウォザード

GAMEST MOOK

平成9年3月17日発行

●発行人 加藤 博 ●編集人 高橋巳代子 ●発行 株式会社 新声社

定価1,480円

CAPCOM

この日を待っていた。

新世代対戦格闘ゲーム

STREET FIGHTER III
NEW GENERATION
ストリートファイターIII ニュージェネレーション

© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

CP III SYSTEM 第2弾

'97春・登場!

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。

株式会社カプコン® <AM販売事業部> ●本　社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号 (新宿住友ビル43階)

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

9784881993347

雑誌63381-65 ©SINSEISHA 1997 Printed in Japan

ISBN4-88199-334-8

C9476 P1480E

1919476014802